

POWER PLAY



Donnervögel

BIRDS OF PREY

Das Neueste der Starglider-Schöpfer

Enthüllt

EROTIK-SPIELE

Die Lust am Bildschirm

Ausgekocht

BABY-BOOMER

Origineller Geschicklichkeitstest: Brat

Rollenspiel-Saga

MIGHT & MAGIC 3

■ 300 Monster ■ 100 Zaubersprüche ■ 6MByte Grafik

Ripper, Rost und rote Ohren

"Jack the Autoripper" schlug erbarmungslos zu



Mit Autos haben wir's nicht so. Nachdem Winnie letzten Monat vom "Geist des kochenden Kühlers" getroffen wurde, gab es diesen Monat gleich zwei Totalausfälle. Anatol traf es diesmal zu einer untypischen Zeit, nämlich während einer urgemütlichen Betriebsvöllerei im designer-bayerischen "Halali". Während er genüsslich seine Mousse löffelte, säbelte vor der Türe — Halali — ein Automarder das Verdeck auf und nahm sich des herrenlosen Aktenkoffers an. Der Dieb erbeutete ein wenig Bares, eine *POWER PLAY* Nummer 5 und Anatols Heiligtum: sein Time/system-Buch. Alle Adressen, Daten, Notizen, Listen und Ideen waren damit futsch — er fühlt

sich noch heute, trotz Ersatz, leicht gehirnapputiert. Falls jemand das Ding findet: Der Finderlohn beträgt 200 Mark.

Auch Michael "Blue Benz" Hengst mußte diesen Monat dran glauben. Er knaterte mit seinem Mercedes (14 Jahre alt, dreihunderttausend Kilometer) gen TÜV.

"Wenn der Aschenbecher voll ist, kauf' ich mir 'nen Neuen" — den hatte Michael zwar vorsichtshalber ausgeleert, doch das nutzte nichts mehr. Er kassierte einen dick ausgefüllten Mängelzettel und ein hämisches Grinsen des lokalen TÜV-Beamten — die letzte Fahrt für "Blue Benz". Jetzt liebäugelt er mit einem Neuen: Er ist weiß, schnell, stark und immer noch benz.



Objekt der Begierde? Stimmungsvolle Recherchen zum "Erotik"-Schwerpunkt

Und wenn wir nicht gerade Autos ruinieren oder aufschlitzen lassen, lassen wir uns für Euch was einfallen. Anatol und Winnie machten sich mit roten Ohren an den Erotikreport, den Ihr auf Seite 118 findet, Michael bewunderte das CD-ROM-Laufwerk für den Amiga. Das angekündigte Power-Play-Mate fällt leider mangels gutem (und jugendfreiem...) Motiv aus, wir entschuldigen uns dafür. Und wenn Ihr *POWER PLAY* nach Euren Wünschen gestalten wollt, nehmt bitte an der Leserumfrage teil.

"Rost", das war sein letztes Wort...



Einen schönen, sommerlichen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



118

Kauf mich:
Erotik in
Computerspielen —
anmachend
oder abtör-
nend?

Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene	8
CD-ROM-Amiga	12
■ Noch mehr Monster und Magie: Might & Magic 3	14
Aktuelle Compilations im Überblick	16
■ Birds of Prey	18
Argonauts neuester Softwarestreich soll in Kürze erscheinen	
3-D-Construction-Kit	20
Wir basteln uns ein eigenes Spiel	
Skull and Crossbones:	22
Piratenkampf und Schwertduelle	

Unter der Lupe

■ Die Lust am Bildschirm: Der große Erotikreport	118
Nintendo Gimmicks	140
Pixelpracht	143

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	24
Crème de la crème	52

Große Leserumfrage	45
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	47
Euer Forum: Clubecke	48
Leserbriefe	56
Starkiller	54
Neues aus der Comicszene	148
Musik, Bücher, Filme	144
Inserentenverzeichnis	149
Impressum	149
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspieletests

4-D-Sports-Boxing	38
Alien Drug Lords	30
Antares	30
Back to the Future III	33
Backgammon Royale	112
Bard's Tale III	112
Battle Tech II	37
Brat	32
Cybercon 3	36
Ditris	113
Fate	28
Galleons of Glory	36
Go	111
Hill Street Blues	34

Ice Hockey	40
Icerunner	113
Kengi	41
Killing Clouds	35
PGA Tour Golf	112
Prometheus	31
Revelation	41
Space Quest 4	26
Super Cars 2	40
Turn and Burn	33
Ultima 6	112

Kurztests Computerspiele

Ralf Glau Edition, Crown	113
Aces of the Great War	113
Elite Plus, Lin Wu's Challenge	114
Sim Earth	114



6

20

Künstliche
Welten: das
3-D-Con-
struction-Kit
als Eintritts-
karte



26

Im freien
Fall durchs
All

Kurztests Videospiele

Junction, Bubble Ghost	138
In your Face, Chase H.Q.	138
Jack Nicklaus, Defender of the Crown	138

Power-Tips

Computerspieletips

Lotus Esprit Challenge	62
Sherman M4	62
James Pond	62
Prince of Persia	62
Ports of Call	66
Dragon Wars	67
Fantasy World Dizzy	67
Wild West World	67
M 1 Tank Platoon	68
Turrican II	69
Savage Empire	70
Secret of the Silver Blades	74

Dr. Bobo antwortet

Future Wars, Conquest of Camelot, The Secret of Monkey Island, Karateka, Maniac Mansion, Die Antwort zu Last Ninja 2	80
--	----

Videospieletips

Musha Aleste	81
Gynoug	81
California Games	81

Casino Games	81
Side Pocket	81
Penguin Boy	81
Super Mario World	82
Dondokodon	82
Cyber Cross	82
Darius II	84
Total Recall	84
John Madden Football	84
Bubble Bobble	84
Probotector	84
Magical Hat	84
King of Casino	84
Son Son II	84
Dungeon Explorer	84
Xevious	84
Teenage Mutant Ninja Turtles	84
Gargoyle's Quest	85
Castle of Illusion	85
Burning Force	85
Violent Soldier	85
Nemesis	85
Nam 1975	86
Darius	86
Hyper Lode Runner	86
Assault Suit Leynos	86
Sokoban II	86
Tennis Ace	87
Golden Axe	87

Clue Book

Dragon Wars, Teil 7	88
---------------------	----

■ Titelthemen

32

Wieder
nicht ge-
schafft. Brat
ist zu recht
sauer auf
den Spieler,
der ihn in
den Abgrund
manövriert
hat.

Videospieletests

Aero Blasters	136
Amazing Penguin	136
Ambitions of Cesar	126
Big Run	135
Castle of Illusion	132
Dead Moon	130
Dragon's Lair	138
Final Match Tennis	126
Pop Breaker	136
Psychic World	135
Puzzle Boy	129
Rad Gravity	134
Rygar	134
Speedball	136

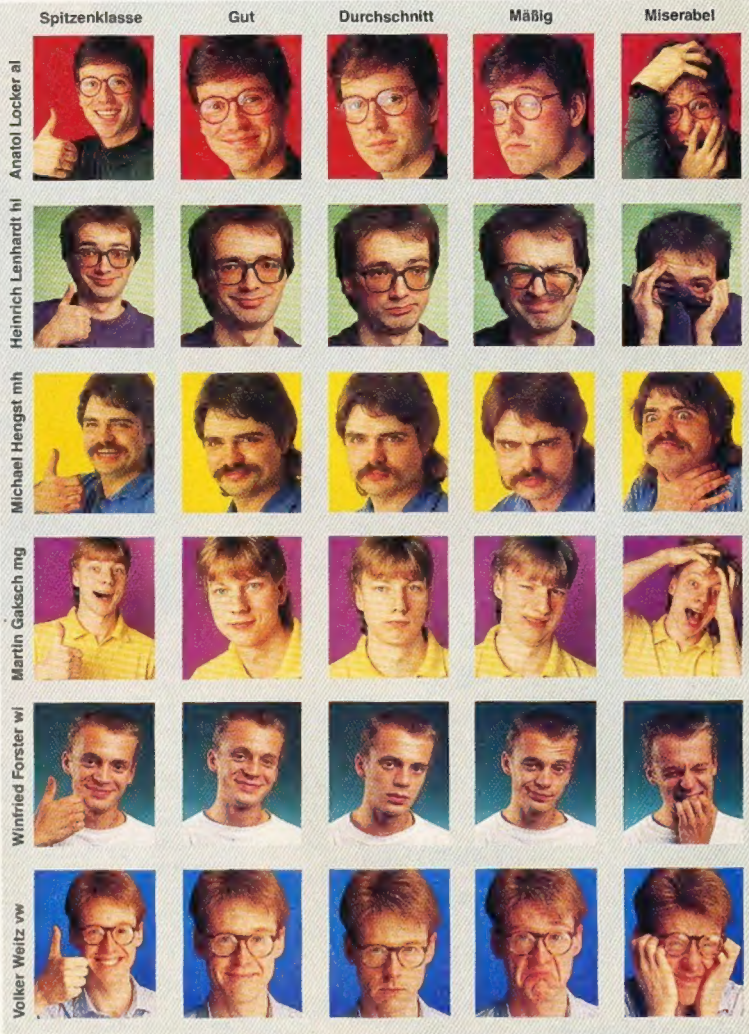
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Gri-massen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Gratik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Gratik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirkel-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

Hier steht entweder die Grafik und Soundwertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuverstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiele. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsge-
sicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiele-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-PLAY-Prädikat und die POWER-PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER-PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Volker Weitz

Sim Earth (MS-DOS), Bane of the Cosmic Forge (Amiga), Space Quest IV (MS-DOS)

...Michael Hengst

Eye of the Beholder (MS-DOS), Space Quest IV (MS-DOS), 4-D-Sports Boxing (MS-DOS)

...Martin Gaksch

Final Match Tennis (PC-E), Brat (Amiga), Castle of Illusion (Master System)

...Winnie Forster

Gynoug (Mega Drive), The Immortal (Amiga), Turrican II (Amiga)

...Anatol Locker

Space Quest IV (MS-DOS), 4-D-Sports Boxing (MS-DOS), Brat (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Warlords (MS-DOS), PGA Tour Golf (Mega Drive), Final Match Tennis



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

A-10 Tank Killer (1 MB)	ST	AM
Atomino	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Bane of Cosmic F.	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Battle Command	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Buck Rogers* (1 MB)	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Cadaver	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Chaos strikes 6.1 MB	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Chips Challenge	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Dragonflight	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Final Whistle	29 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Flood	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Goats	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Great Courts 2	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Imperium	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Kick Off 2	51 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Killing Game Show	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Legend of Faerghall	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Leis. S. Larry 1-3*	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Lemmings	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Loopz	51 ⁹⁵	51 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
M.U.D.S.	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
MT Tank Platoon	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Monkey Island	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Operation Stealth	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Pang	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Panza Kick Boxing	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Paradroid 90	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Plotting	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Powermonger	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Puzznic	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Sega Master Mix (ST)	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Speedball 2	61 ⁹⁵	61 ⁹⁵
Spindizzy Worlds	61 ⁹⁵	61 ⁹⁵
Sprinting Gold (3 Titel)	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Super Monaco GP	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Super Off Road	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Their finest Hour	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Turrican 2	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Wings of Death	61 ⁹⁵	61 ⁹⁵

C-64/128

Atomino	Kass. Disk.
26 ⁹⁵	29 ⁹⁵
Big Box (30 Titel)	44 ⁹⁵
Buck Rogers*	58 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	37 ⁹⁵
Chips Challenge	29 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵
Full Blast (5 Titel)	37 ⁹⁵
Indy Jones Action	29 ⁹⁵
Kick Off 2	26 ⁹⁵
Klax	26 ⁹⁵
Loopz	21 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	44 ⁹⁵
Puzznic	29 ⁹⁵
Rainbow Islands	29 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	29 ⁹⁵
Rings of Medusa	41 ⁹⁵
Sega Master Mix (ST)	44 ⁹⁵
Super Monaco GP	29 ⁹⁵
Super Off Road	29 ⁹⁵
Turrican 2	29 ⁹⁵
Ultima 6*	64 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	26 ⁹⁵

IBM PC

Atomino	3.5"	5.25"
64 ⁹⁵	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Bane of Cosmic F.	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Buck Rogers*	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Challengers (4 Titel)	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Chips Challenge	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Ishido	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Kick Off 2	64 ⁹⁵	64 ⁹⁵
Leis. S. Larry 1-3*	99 ⁹⁵	99 ⁹⁵
Leis. S. Larry 3 dt.	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Links	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵

IBM PC

M.U.D.S.	3.5"	5.25"
71 ⁹⁵	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Monkey Island	71 ⁹⁵	71 ⁹⁵
Red Baron	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Rise of the Dragon*	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Secret Missions	37 ⁹⁵	37 ⁹⁵
Silent Service 2	78 ⁹⁵	78 ⁹⁵
Sim Earth	52 ⁹⁵	52 ⁹⁵
Space Quest 4*	85 ⁹⁵	85 ⁹⁵
Super Off Road	58 ⁹⁵	58 ⁹⁵
Wing Commander*	78 ⁹⁵	78 ⁹⁵
Wonderland	78 ⁹⁵	78 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!
Brat, Command II.Q., Eye of Beholder, Fate, Ski or Die, Revelation, Sorcerers, Warlock

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST

(je 19⁹⁵)
Archipelagos, Circus Attractions, Crystal Castles, Grand Monster Slam, Poomania, Rock'n Roll, Shodden's Cafe, Spherical, Willow, X-Out
Airborne Ranger, Barbarian 2, Black Tiger, Carrier Command, Double Dragon 2, Games Summer Edition, Microprose Soccer, Scramble Spirits, Silent Service, Space Harrier 2, Tempest

AMIGA

(je 19⁹⁵)
Archipelagos, Bombuzal, Nebulus, Star Ray
Captain Flaz, Garrison 1+2, Gemini Wings, Gold Runner, Leonardo, Microprose Soccer, Ninja Spirit, Out Run, Photon Paint, Scramble Spirits, Skate of the Art, Slamdance 2, Tempest, Willow

C-64

Kassette (je 9⁹⁵)
Aaargh, Circus Attractions, Spherical, Spitting Image, Star Ray, Tetris

C-64

Diskette (je 9⁹⁵)
Aliens, Big Quest for Tyres, Dambusters, Dark Side, Leather Goddesses, Mind Roll, Ninja Scooter, Rock & Wrestle, Street Sports Football, Transformers

IBM PC 5.25"

(je 24⁹⁵)
Archipelagos, International Karate, Manix, Quiz
Aaargh!, Airborne Ranger, Carrier Command, Hacker 2, Impossible Mission 2, Indiana Jones, Solomons Key, Virus, Willow

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen.

■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).

■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!

■ Ständige Neuzugänge aus topaktueller Software für alle gängigen Computersysteme, also auch Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.

■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Vorrichtungen praktisch ausschließt.

■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln wird Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

■ Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 28 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

Von A nach B

Die amerikanische Softwarefirma **Accolade** steigt voll ins **Videospielgeschäft** ein. Unter dem Label **Ballistic** werden in Zukunft Programme für Sega Mega Drive, PC-Engine und (wahrscheinlich) Nintendo Super Famicom erschei-

nen. Den Anfang machen die Mega-Drive-Versionen von "Hardball", "Star Control", "Onslaught" und "Turrican".

Ballistic handelt getreu dem Motto "Klotzen statt Kleckern". Das Strategiespiel Star Control soll das erste Modul mit 12 MBit Speicherkapazität sein. Die Sportsimulation Hardball hat immerhin 8 MBit zu bieten. In Deutschland werden die Spiele höchstwahrscheinlich von United Software vertrieben. **mg**

Eisenbeißer

Hinter die Kontrollen eines Kampfbots verschlägt es Euch in **Metal Mutant**, dem neuesten Action-Adventure von Silmarils.

Einsatzgebiet des stählernen Burschen ist der Planet Kronox. Mit der nötigen Feuerkraft heißt es dort, gegen tyrannische Aliens vorzugehen. Der Metallmutant ist ein recht flexibles Kerlchen, das sowohl an

Land, zur See als auch in der Luft für Aufregung sorgt. Je nach Einsatzgebiet verwandelt sich der eiserne Mutant in einen Kampfjet oder ein "schnelles Schnellboot". An Land geht es natürlich per Pedes weiter. Bestückt mit Raketen, Torpedos und Schutzschildern müßt Ihr Euch durch vier große Levels mit über 40 Gegnern schlagen. Der fixe Roboter wird Ende Mai auf Amigas, STs und MS-DOS-Computer losgelassen. **vv**



Das Logo von Accolades Videospiel-Label "Ballistic"

Monitor-Marathon

Wußtet Ihr, daß im Guinness Buch der Weltrekorde seit 1988 ein Rekord im Dauerspielen aufgeführt ist? In den letzten zwei Jahren wurde er von knapp 34 Stunden auf stolze 103 Stunden angehoben. Der 21-jährige Jörg Kopmann aus Uelzen nahm die Herausforderung an: Nach längerer Vorbereitungszeit wurde am 5. März 1991 im Hauptquartier der Hannoveraner Softwareschmiede Reline der Rollenspieler "Fate" geladen, drei Tage später beendete Jörg als neuer Weltmeister im Dauerspielen das strapaziöse Experiment. Insgesamt 120 Stunden Fate (zwei kurze Schlafpausen gestand das Guinness-Reglement dem Spieler zu) waren für Jörg kein Problem. Er ist ein absoluter Computerfreak: "Wenn ich die Wahl hätte zwischen einem Computer und einer Frau, und sei es auch Mrs. Germany, würde ich den Computer heiraten." Wir gratulieren. **wf**

Bonjour Palace!

Die Londoner Spielefirma **Palace Software** verläßt das Elternhaus: Das Team um



Palace übt das französische "Savoir vivre"

Pete Stone, das in den letzten Jahren durch Spiele wie "Cauldron", "Dragon Breath" und zwei indizierte Fantasy-Prügelien von sich reden machte, wurde vom gleichnamigen Film- und Videoverleih an die französische Leisure Holding verkauft. Leisure hat auf dem

turbulenten Spielmarkt bereits jahrelange Erfahrung. Die Firma ist u.a. Besitzer der französischen Spieleschmiede Titus. Größere personelle Veränderungen sind bei Palace Software nicht geplant. Der Sitz der kreativen Engländer bleibt weiterhin in London. **wf**



Räumte mit der Mär von viereckigen Monitoren auf: Weltrekordler Jörg Kopmann

Wasser-Warrior

In naher Zukunft wird ganz Amerika von Terroristen belagert. Nur wenige Außenposten der Zivilisation konnten sich vor den Aggressoren retten. Was machen also die Jungs im Weißen Haus, wenn sie wichtige Nachrichten an die Außenwelt übermitteln wollen? Richtig, sie schicken einen besonders fixen Postboten auf die gefährliche Reise. Natürlich seid Ihr in der Automatenumsetzung **Hydra** nicht per Pedes unterwegs, sondern düst mit einem schicken Jetfoil über ausgedehnte Wasserläufe. Ein Druck auf den Turbo, und Euer Gleiter macht einen Luftsprung. Äußerst praktisch, wenn es darum geht, einen Gegner vom Himmel zu holen. Neben feindlichen Baleons, Hubschraubern und Jägern sind Schiffe und Luftkissenboote im reichhaltigen Gegenangebot. In neun Missionen könnt Ihr Euer Geschick mit Laser, Bomben und Joystick unter Beweis stellen.

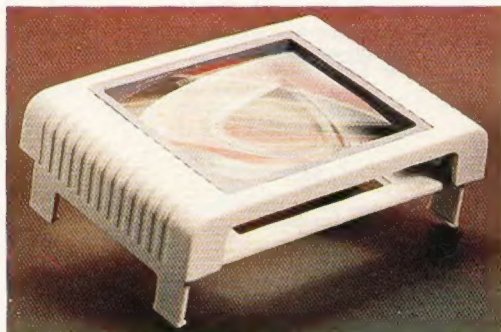
Tengens feuchte "Road-Blasters"-Variante Hydra soll in Kürze erscheinen. **vw**



Ob in Colorado oder im Golf von Kalifornien, ein Postbote bei "Hydra" ist immer im Dienst (Amiga)



Eine ausgeklügelte Speisekarte bietet "Prehistorik" (Amiga)



Der "View Boy" ist eine Lupe, die auf den Game Boy gesteckt wird

Steinzeit

Halbmenschlich, halb hungrig" lautet der treffend-witzige Untertitel zu Titus' neuestem Action-Geschicklichkeitsstreich **Prehistorik**. Der steinzeitliche Held des Spiels hat neun Frauen und ungezählte Kinder zu versorgen und macht sich deshalb auf die Suche nach den entsprechenden

Nahrungsquellen. King Kongs Großvater gibt's (mit ein wenig Glück) zum Frühstück, einen monströsen Diplodocus als Hauptmahlzeit. Wer danach das unruhige Magenknurren noch nicht los ist, kann ja noch ein Nashorndessert verdücken. Der Held selbst hüpf, kämpft und sammelt... in diesen Tagen auf Amiga, ST und MS-DOS-kompatiblen Rechnern. **wi**

Unter der Lupe

Als Alternative zu Nubys "Magnifier" ist jetzt Suncoms **View Boy** zu haben. Die Lupe sitzt deutlich fester auf dem Game Boy als das Konkurrenzprodukt. Leider hält sich auch hier der Nutzen in

Grenzen. Der Vergrößerungsfaktor ist nicht gerade umwerfend. Außerdem spiegelt die Lupe ziemlich stark. So kann es durchaus passieren, daß man sich eher auf sein eigenes Abbild auf dem Glas als auf das Spielgeschehen konzentriert. Der View Boy ist zur Zeit nur als Import bei verschiedenen Händlern wie z.B. Flashpoint in Bad Segeberg für ca. 30 Mark erhältlich. **mg**

Anruf genügt!
Tel.: 05 21/2 11 17
Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern
 professionelle
 Spielesoftware.
 Hier ein
 Auszug aus
 unserer
 Hit-Liste:



AMIGA

Bards Tale 3	67,95
Killing Cloud	79,95
Metal Masters	67,95
NAM	79,20
Napoleon	47,95
Secret of the Monkey Island	79,20
PGA Golf	71,20
Powermonger Data Disk	39,95
Revelation	47,95
Sim Earth
Warlords	71,20



IBM PC

Eye of the Beholder	79,20
Lemmings	79,95
Links	95,95
Links Courses Bountiful	39,95
Links Courses Firestone	39,95
Megatraveller	87,95
Monkey Island dt. Vers. VGA	95,20
NAM	87,20
Test Drive 3	79,95
Test Drive 3 Road & Cars	31,95
Revelation	63,95



ATARIST

Killing Cloud	79,95
Legend of Fairghail	71,20
NAM	79,20
Powermonger Data Disk	39,95
Revelation	47,95



C64/128

Golden Axe	39,95
Pirates	47,20
Star Control	47,95
Ultima 6	71,20

Mit * gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch
 nicht verfügbar.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse,
 Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). -
 Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse,
 Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
 SPIELSOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
 Max-Cahnbey-Str. 3
 4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2 11 17
 Telefax: 05 21/2 28 59

Tierischer Transport

C-64-Besitzer dürfen sich
 freuen: Für ihren Rechner
 erstellt das Haip-Softwareteam
 um den "Dangereak" und
 "Rock 'n' Roll"-Programmierer
 Hans Ippisch gerade ein origi-
 nelles Geschicklichkeitsspiel
 mit dem Namen **Kangarudy**.
 Als **Tierfreund** und **Fernfahrer**
 muß man ein Känguruh durch
 die halbe Welt bis nach Austra-
 lien karren. Das putzige Tier-
 chen hält während der Reise
 jedoch keine Sekunde lang

still, sondern springt auf der
 Ladefläche des Lasters auf
 und ab. Hüpf das Tier mal da-
 neben, geht genauso ein Spiel-
 erleben drauf, wie bei einem
 Unfall oder beim rücksichtslo-
 sen Überfahren eines Hasens.
 Wer alleine spielt, steuert in er-
 ster Linie die Geschwindigkeit
 des Lasters, im Zweispielermo-
 dus übernimmt der Partner die
 Bewegungen des Känguruhs.
 Das Tier kann sich für kurze
 Zeit auch mit dem Fallschirm
 oder gar mit einem Raketenan-
 trieb fortbewegen.

Neben der grafisch sehr ori-
 ginalen C-64-Version ist ein
 komplett neu erstellter Amiga-
 Kangarudy in Planung. w/



Die "Kangarudy"-Macher: Hans Ippisch (links) mit Musiker Albin Oswald

Goldene Zeiten

U.S. Gold wird auch in Zu-
 kunft Spiele für das Master
 System veröffentlichen. Als
 nächstes steht die Umsetzung
 von **World Class Leaderboard**
 an. Im Lauf des Jahres sollen

außerdem **Heroes of the
 Lance**, **Turbo Out Run** und **Super
 Kick Off** für Segas 8-Bit-
 Konsole erscheinen.

Das Game Gear wird eben-
 falls bald mit U.S.-Gold-Soft-
 ware versorgt. **World Class
 Leaderboard** und **Super Kick
 Off** sollen für das farbige Hand-
 held auf den Markt kommen.
Mega-Drive-Module sind zu-
 dem in Arbeit. mg

Letzte Meldung

■ Zum Rollenspiel **"Hard Nova"** ist nun ein
Clue Book erhältlich.

■ **"3-D-Pool"** und **"Carrier Command"** sind ab
 sofort zu günstigen Preisen für alle 16-Bit-
 Computer im Handel.

■ **Korana Soft** in Gütersloh feiert ihr fünfjähri-
 ges Bestehen. Wer am 1. Juni mit einer **Power
 Play** in das Ladengeschäft in der **Carl-Bertels-
 mann-Str. 63** kommt, erhält auf jedes Spiel 5
 Mark Rabatt.

KORONA SOFT



Wir haben Geburtstag. Feiern Sie mit uns!

Postfach 3115
4830 Gütersloh
Tel.: 052 41 / 18 28
Fax: 052 41 / 130 43

Amiga	DM
4D Sports Boxing	89,90
Animation Studio	299,--
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Buck Rogers (deutsch)	109,90
Curse of the Azure Bonds	89,90
Elvira-Mistress of ...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F-15 Strike Eagle 2	89,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Big Business	89,90
Broker King	69,90
Bundesliga Manager	89,--
Elite Plus	99,90
Eye of the Beholder	89,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Hard Nova	89,90
Indiana Jones + Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
Kings Quest V (VGA)	119,90
Legend of Fairghall	89,90
Leisure Suit Larry III (dt.)	99,90
Links	119,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Might + Magic II	89,90
Ökopolopoly	149,--
Ralf Glau Edition	89,90
Red Baron	109,90

C-64 Disk	DM
Bundesliga Manager	49,90
Chips Challenge	49,90
Coin Op Hits 2	59,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Epyx Sporting Gold	53,90
Kick Off 2	49,90
Ralf Glau Edition	69,90
Super Monaco Grand Prix	49,90
System 3 Paket	59,90

Sim City + Populous

Amiga 89,90	MS-DOS 89,90
ST 89,90	

Turrican 2	49,90
Ultima VI	79,90

Atari ST	DM
Champions of Krynn	89,90
Flight of the Intruder	79,90
Great Courts II	79,90
Invest	69,90
Kick Off 2	69,90
Monkey Island	89,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Turrican 2	69,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Lemmings

Amiga 69,90	ST 69,90
MS-DOS 89,90	

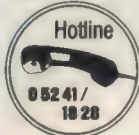
Flight of the Intruder	89,90
Great Courts II	79,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Lotus Espirit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Megatraveller (deutsch)	79,90
Monkey Island	89,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Ralf Glau Edition	89,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Turrican 2	69,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

Back to the Future III

Amiga 69,90	MS-DOS 69,90
ST 69,90	C-64 Disk 49,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	99,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

Ist Ihr Programm nicht dabei?
Suchen Sie nicht lang, rufen
Sie uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

5 Jahre KORONA-SOFT Am 1. Juni 1991 steigt die Party!

Wir möchten mit Ihnen unseren Geburtstag feiern und haben uns dazu etwas einfallen lassen. Kommen und besuchen Sie uns am 1. Juni 1991 (langer Samstag)! Von 10.00 bis 18.00 Uhr ist bei uns der Bär los! Jede Menge Spiel und Spaß, Wettbewerbe und natürlich auch was fürs leibliche Wohl.

Außerdem spendieren wir bei unserem „5jährigen“ jedem Power-Play-Leser einen Warengutschein im Wert von 5,- DM. (Freuen Sie sich auf unseren 50sten...)

Let's have a party! In unserem Laden in der
Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!

Jubiläums- Warengutschein (pro Person)

DM 5,-

5 Jahre Korona-Soft!
Gültig vom 1. 6. 91 - 30. 6. 91

Unbestreitbar ist die CD der Datenträger der Zukunft. Günstig herzustellen, passen auf eine simple Musik-CD Datenmengen, die so manche Festplatte vor Neid erblassen lassen. Warum sollten solch gewaltige Platzmengen nur für ein paar Musikstücke verschwendet werden? Könnte man doch genauso gut diesen Platz dazu verwenden, um prächtige Computerspiele unterzubringen.

Leider hapert dieser so noble Gedanke an einigen technischen Schwierigkeiten. So gibt es zwar in Japan schon seit geraumer Zeit CD-ROMs für verschiedene Videospielsysteme, die wunderbar arbeiten und mit ausreichender Software unterstützt werden. Nur, was nützt ein CD-Laufwerk für eine PC-Engine dem Besitzer eines Amigas, eines STs oder eines PCs. Nun geistern seit rund zwei Jahren Worte wie CDTV (Commodore/Amiga) und CD-ROM (PC) durch die Spielwelt. Ende 1990 konnte man zumindest schon auf einigen Messen ein CDTV (gut geschützt unter einem Glaska-

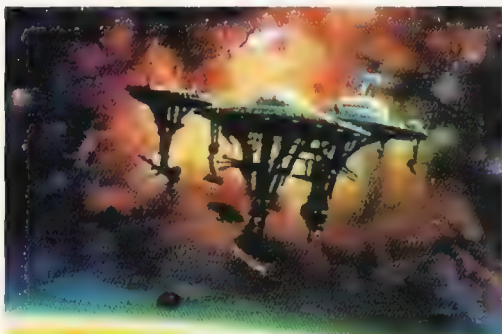
sten) bestaunen — das CD-ROM für PCs blieb geheimnisumwittert. Bis zur endgültigen Serienreife wird es wohl noch ein Weilchen dauern. Daß es auch anders geht, versucht ei-

ne findige kleine Firma aus Deutschland zu beweisen. Die Mannheimer Firma Software-Corner ging einen komplett anderen und sehr viel einfacheren Weg, um einen Amiga, einen PC oder Atari ST mit einem CD-Laufwerk nebst Software auszustatten. So gibt es seit einiger Zeit auch Multi-CD-Spieler, die alle zur Zeit erhältlichen CD-Formate abspielen können.

Das reicht von der winzigen 8-cm-Single-CD bis zur 30-cm-Bildplatte (in Fachkreisen auch Laser disk genannt). Solche CD-Spieler sind im Hi-Fi- und Fernsehfachhandel ab 1000 Mark zu haben (Tendenz fallend).

Das Software-Corner-Team entwarf ein Interface, mit dem man einen Amiga, einen Atari ST, einen PC und sogar einen C 64 an einen handelsüblichen Laser-Disk-Spieler (Voraussetzung: Subcode- oder optischer Ausgang) anschließen können soll. Passend zur Schnittstelle wird es eine spezielle Software für jeden Computertyp geben, der den Laser-Disk-Spieler ansteuert. Neben Interface und Steuersoftware bietet die Firma Software-Corner gleich zwei Programme an: Die Laseroldies vom Zeichentrickprofi Don Bluth, "Dragons Lair" und "Space Ace". Weitere Titel, wie z.B. der 3-D-Actionflieger "Afterburner" und die Simulation

ust auf aser

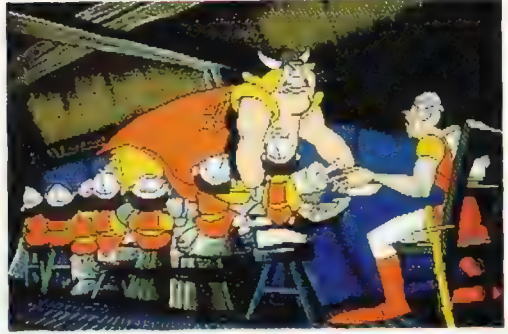
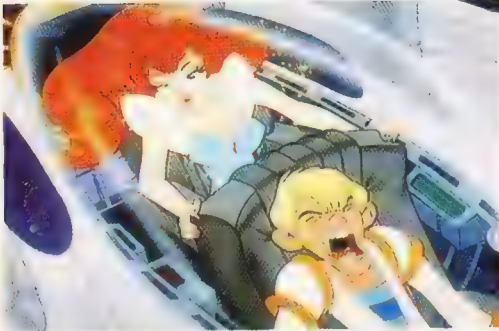


Kaum zu glauben, daß diese Pracht auf einem Amiga zu sehen ist (CD)



Eine Auswahl an Laser disks für Multi-Disk-Player

Seit Monaten geistern Schlagworte wie CDTV und CD-ROM durch die Spielwelt. Eine findige kleine Firma aus Deutschland ist da schon etwas weiter — **POWER PLAY** warf einen ausführlichen Blick auf einen Amiga mit CD-Laufwerk.



Der Unterschied ist deutlich: links das Bild von CD, rechts das Spiel von der Diskette (Amiga).

"F15-Strike Eagle II", sollen noch in diesem Jahr für das System erscheinen. Allerdings ist dieses System noch nicht mit dem CDTV von Commodore kompatibel. Laut Aussage vom Hersteller wird das Interface rund 190 Mark (inklusive Dragons Lair) kosten und schon Ende April erhältlich sein. rh

Kleine CD-Videofibel

Multi-CD-Player: sind CD-Spieler, die alle zur Zeit erhältlichen CD-Formate abspielen können.

Multi-Norm: Mit diesem Attribut werden CD-Spieler ausgestattet, die neben dem deutschen PAL-Farbsystem auch das amerikanische NTSC-System verarbeiten und entsprechende Laser disk wiedergeben können.

CLV: nennt man ein spezielles Aufzeichnungsverfahren für CD-Videos. Hierbei passen rund 60 Minuten Film auf eine CD-Seite.

CAV: ist ebenso ein besonderes Aufzeichnungsverfahren für Bildplatten. Dadurch wird die Qualität erhöht, aber es passen nur noch rund 30 Minuten Film auf jede CD-Seite.

CD-Video: Auch Laser disks genannt. Statt auf einem Magnetband (Videorecorder) werden Filme, Musikvideos, etc. auf CDs aufgezeichnet. Der Vorteil: höhere Bildqualität und keine Qualitätsverluste durch Abspielen der Filme. Der Nachteil: Momentan müssen die CDs zwischendurch umgedreht werden (siehe CAV und CLV).



CD-Power am Amiga: Space Ace in Zeichentrickqualität (CD)



Keine Hexerei: Zwei handelsübliche Multi-CD-Spieler sind hier an den Amiga angeschlossen.



Faszination High-Tech: ein normaler Amiga 500 mit CD-Laufwerk.

Nach dem Rollenspiel "Tunnels & Trolls", gibts demnächst den dritten Teil der bekannten "Might & Magic"-Saga mit aufgepeppten VGA-Grafiken und neuer Benutzerführung.

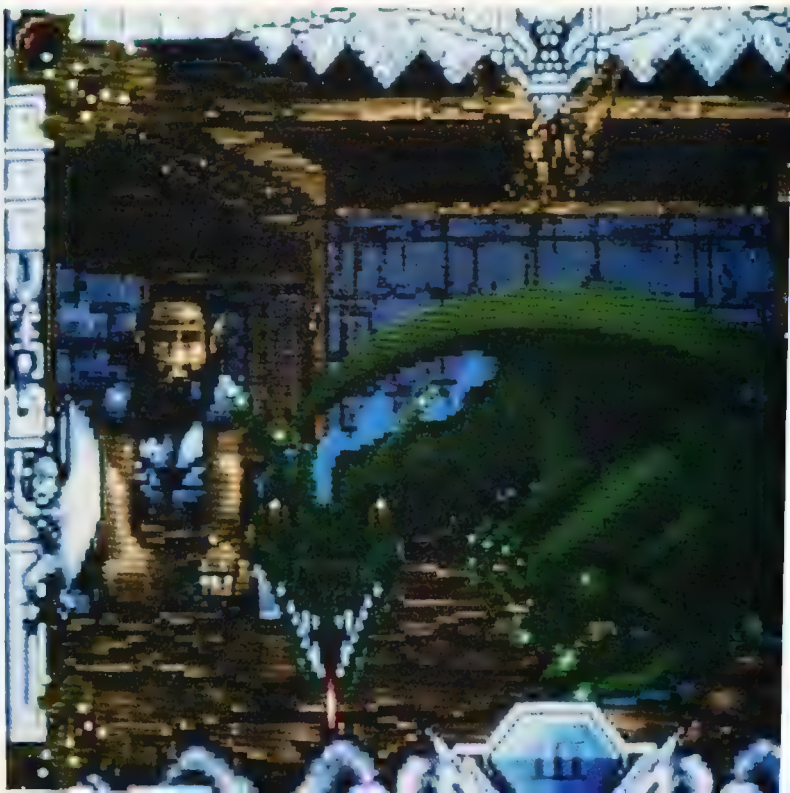


Filmhafte Animationen sollen für mehr Atmosphäre sorgen (MS-DOS/VGA)

MACHT & MAGIE

Rund fünf Jahre ist es nun her, daß sich ein kleines, bis dato noch unbekanntes Softwarehaus anschickte, etablierten Herstellern von Computerrollenspielen das Fürchten zu lehren. Der Name der Firma: New World Computing. Der Name des Rollenspiels: Might & Magic.

Allerdings verlief der geplante Einstieg nicht ganz so glatt wie geplant. Das Debütspiel "Might & Magic I" entpuppte sich als zwar gehaltvolles, aber aufgrund der technisch mageren Ausführung schwer verdauliches Programm. Nur eingeffleischte Rollenspielfans machten sich die Mühe und schlugen sich durch eine umständliche Benutzerführung und die schlichte Grafik. Bei New World Computing erkannte man die Zeichen der Zeit und legte mit "Might & Magic II" eine technisch komplett überarbeitete Fortsetzung vor. Schmucke Bilder in Kombination mit einem an "The Bards Tale" angelehnten Spielprinzip sowie Hunderte Monster, fast 100 Zaubersprüche, über 250 Gegenstände und ein Haufen knackiger Puzzles sorgten für Begeisterung bei Rollenspielern. Inzwischen dürfen sich auch Konsolenbesitzer auf eine zünftige Monsterhatz freuen.



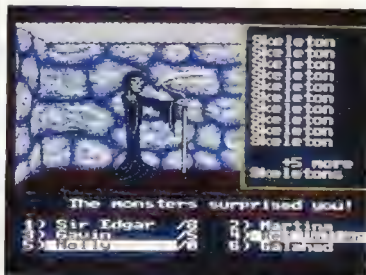
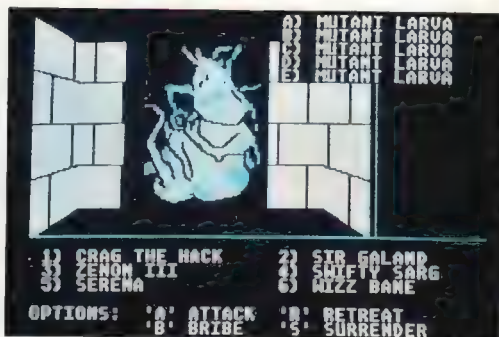
en. Aufgrund des großen Erfolgs wird Might & Magic II im Herbst auch für das Mega Drive erscheinen.

Ermutigt durch den Erfolg von Might & Magic II, machte man sich an den dritten Teil der Serie.

"Might & Magic III — Isles of Terra" wird technisch wieder einen großen Sprung machen. Zwar wird sich am bewährten Spielprinzip nicht viel ändern, aber die Grafik, die Benutzerführung und der Sound sollen kräftig aufgeböhrt werden. So wird jetzt beim MS-DOS-PC VGA-Grafik genauso unterstützt wie Adlib-, Soundblaster- und Roland-Soundkarten. Ebenso wurde die Benutzerführung einer Frischzellenkur unterworfen — bei Might & Magic III soll das Tastaturgefummel dank Mausbedienung ein Ende haben. Spezielle Zwischensequenzen, die fast filmartig ablaufen werden, sollen zusätzlich an bestimmten Stellen im Spiel für Atmosphäre sorgen. Allerdings fordert die geplante Datenfülle ihren Preis: Auf dem PC wird ohne Festplatte und mindestens 640 KByte Speicher gar nichts gehen. Ob eine Amiga-Version

kommt, steht zur Zeit noch in den Sternen.

Trotz technischer Highlights wird es spielerisch altbewährte Fantasy-Kost geben: Might & Magic III entführt den Spieler wie schon die beiden Vorgänger in eine handfeste Fantasy-Welt. Hier geht's mal wieder drunter und drüber — in dem "Großen Ozean" liegt eine geheimnisvolle Inselgruppe. Die Inseln werden von allerlei seltenen Gestalten und unbekannten Wesen bevölkert. Der selbsternannte Beschützer der Menschen, ein Finsterting na-



Am bewährten Spielsystem wurde kaum gefeilt, dafür sind die optischen Steigerungen deutlich bei jeder neuen Folge zu sehen. Rollenspielerleben in schönster VGA-Pracht.



Auf solche Begegnungen muß der Abenteurer immer gefaßt sein (MS-DOS/VGA)

Prächtige Monster trifft Ihr in den Dungeons (MS-DOS/VGA)

mens Sheltem, ruft zum Kreuzzug gegen alle Einwohner der Inseln auf, die nicht in sein Weltbild passen. Ihr sollt Euch nun mit einer insgesamt achtköpfigen Party aufmachen (die aus fünf Rassen und zehn Klassen zusammengestellt werden kann), um die Vernich-

tungspläne von Sheltem zu durchkreuzen. Wie schon im Vorläufer soll es in Might & Magic III nicht nur Städte und Dungeons geben. Reisen durch Wälder, Wüsten und Eisregionen sollen ebenso zum Alltag gehören wie Prügeleien mit über 300 Monstern. mh



Sechs aktuelle
Compilations
auf einen Blick

Sim City/Populous

Infogrames läßt Spielertitel für sich selbst sprechen: "Sim City/Populous" nennt sich ein Doppelpack, der in diesen Tagen für Amiga, ST und PCs erschienen ist. Zugreifen: Zwei der besten und innovativsten Computerspiele der letzten paar Jahre machen die Mini-compilation zu einem guten Geburtstagsgeschenk für Strategiefreunde jeden Alters.

Power Up

Beinahe die dreifache Menge an prominenten Titeln präsentiert Ocean unter dem Namen "Power Up". Eine Dreiklassengesellschaft. "Altered Beast" (dümmliches Prügelspiel) und "Chase H.Q." (fades Rennspiel) kann man getrost vergessen. Klar über dem Durchschnitt platziert sich hingegen der grafisch eindrucksvolle Horizontal-Scroller "X-Out". "Rainbow Islands" (tolles Geschicklichkeitsspiel) und "Turricot" (bestklassige Ballerorngeschichte) sind die Highlights. Alleine liegen dieser beiden Programme sollte man sich die abwechslungsreiche Zusammenstellung für einen runden Hunderter zulegen.

TNT

Eine ebenfalls recht explosive Mischung unterschiedlicher Action-Genres kommt aus dem englischen Hause Domark: In "Hard Drivin'" tobt Ihr Euch recht langsam auf einem Stunt- und Geschwindigkeitskurs aus. "APB" bietet langweilige

Verfolgungsrennen mit flüchtigen Gangstern. In "Dragon Spirit" tackelt ein dreiköpfiger Drache ruckelnd und zuckelnd zahlreiche Monster: ab. Der Geschicklichkeitstest "Toobin'" und das 3-D-Ballerspiel "Xybots" sind die besten Titel in der durchschnittlichen "TNT"-Spielpackung.

Winning Team

Umsetzungen fünf altlicher Automaten-spiele bietet Tengens Compilation "The Winning Team". Die Qualität der einzelnen Spiele ist bis auf zwei Titel eher mäßig. Das Autorennen "A.P.B." schlurft im Schongang dahin, die futuristische American-Football-Variante "Cyberball" stellt sich selbst ins Abseits, und das Panzer-Actionspiel "Vindicators" ist als Computerversion ziemlich müde. Nur das Ballerspiel "Escape from the Planet of the Robot Monsters" und die geniale Tüftelei "Klax" sorgen für ausreichend Spielspaß.

Monster pack 1

Psygnosis' Trio-Compilation kommt in edlem Schwarz: Das brauchbare "Infestation" (ein Arcade Adventure in 3-D), die niedliche Drei-Spieler-Raserei "Nitro" und das berühmte berückende "Shadow of the Beast" wurden zum "Monster Pack" — Volume 1" zusammengefaßt. Die Mischung ist gut, wenn auch hauptsächlich für Grafikfreunde interessant. Überzeugen kann spielerisch eigentlich nur Nitro; mit drei Spielern gleichzeitig hält die Motivation über Wochen.

Wheels of Fire

Die Bleifußsammlung von Domark mit dem Zusatz "The Ultimate Driving Compilation" zu versehen, ist etwas vermessenes. Keine der vier Automatenumsetzungen konnte sich aus dem Mittelfeld lösen und durch fahrerische Rasanzen bestechen: In "Turbo Out Run" düst Ihr mit einem Ferrari in 16 Etappen quer durch die USA. Danach steigt Ihr auf einen Porsche um und jagt in "Chase H.Q." gefährliche Verbrecher. "Hard Drivin'" läßt Euch die Wahl zwischen einem Stunt- und Geschwindigkeitskurs. In "Power Drift" rumpelt Ihr mit einem Go-Kart über 27 holprige Hindernisstrecken.

wi/vw/mh/mg

VIEL Spiel FÜRS GELD



Vier Spitzentitel
zum Preis von einem? Compilations sparen eine Menge Geld — vorausgesetzt die einzelnen Titel taugen etwas. Wir sahen uns aktuelle Spiel-sammlungen genauer an.

Die Endgültige Kriegsmaschine

MEGAFORTRESS ist bereit, wenn Sie es sind...

Es ist der grausame Alptraum für ihre Feinde! Ein unschlagbarer, schwere Bomber, der ausreichend Munition mit sich trägt, um eine starke Abwehrstation vollkommen zu zerstören.

Mega fortress ist eine Klasse für sich. Ein radikal umgerüsteter B52H Startofortress mit einem hochempfindlichen Radarsystem, Sensoren und eine Waffenausstattung, um sich den Weg freizusprenge und - pressen und jede Zielscheibe auf der Erde zu treffen.

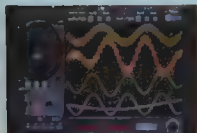
Den Mega fortress zu fliegen ist gar nicht einfach! Sie sind der Pilot, der Steuermann, der Überwacher der elektronischen Kriegspläne und haben das Kommando mit dem Feuernopf zur gleichen Zeit.

Mega fortress, der vielseitig einsetzbare Bomber stellt Ihnen eine komplette, elektronische Zahlenmesstechnik, eine Radarsteuerung, verschiedene Missionen und eine Vielzahl massiven Arsensals zur Verfügung.

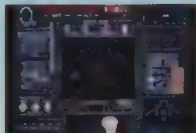
Die Unterstützung von VGA Farbgrafik, Sound Blaster und AdLib Soundkarte lassen Sie Mega fortress realitätsnah erleben und fordert Ihre ganze Strategie.

Erhältlich für Commodore Amiga, Atari ST, IBM PC und compatibles.

MEGAFORTRESS

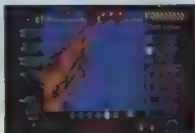


Elektronische Messgeräte



Übersicht Angriffswaffen

Nach dem Bestseller "Flight Of The Old Dog" von Claude Brion



Platz des Steuermanns - Gesamtübersicht



Platz des Piloten



MINDSCAPE

II STAHLERNE

Vögel

Nach vierjähriger Entwicklungszeit ist es soweit: Argonaut Software, die uns die beiden Starglider-Spiele bescherte, läßt bald ihr drittes Spiel vom Stapel. Diesmal müssen wir nicht finstere Egrenen in einem 3-D-Actionspiel aus dem Weltall pusten, sondern dürfen uns als ausgefuchste Kampf- und Testpiloten in die Lüfte schwingen.

Warum diese lange Wartezeit, in der andere Softwareentwickler leicht zwei oder drei große Titel veröffentlichten? Richard Clucas, eines der Gründungsmitglieder der Londoner Firma, hat einen klaren Standpunkt: "Weil wir eine Flugsimulation entwickelt haben, die ihresgleichen sucht. Das Originalkonzept wurde ständig erweitert und das braucht einfach seine Zeit."

Ursprünglich sollte nur ein Stealth-Fighter simuliert werden, inzwischen ist das Spiel mit vierzig verschiedenen Flugzeugmodellen ausgestattet. Fast jedes Kampfflugzeug, das zur Zeit im Einsatz ist, wurde berücksichtigt. Boeings und MiGs sind ebenso vertreten wie der amerikanische F117 A Stealth Fighter. Die Maschinen wurden dabei in zwei Gruppen geteilt: Zur ersten gehören die Flugzeuge, die von NATO-Truppen geflogen werden, die zweite ist von Jägern des ehemaligen Warschauer Pakts besetzt.

Trotzdem wurde in "Birds of Prey" die Politik außen vor ge-



Was lange währt, wird endlich gut:

Nach "Starglider" beglückt uns die englische Firma Argonaut Software mit "Birds of Prey", einer Flugsimulation der Extraklasse. Vierzig Flugzeugmodelle erwarten Eure Steuerkünste.



Ist es ein Russe oder ein Amerikaner? Das Rätselraten im HUD-Display (Amiga).

lassen. Das riesige, 1000 x 1000 Kilometer große Spielgebiet ist eine einzige Fantasielandschaft ohne Bezug zu einem Gebiet auf der Erde. Wie im Space Shuttle hängt es allein von den Steuerkünsten des jeweiligen Piloten ab, ob der Vogel sicher zur Erde segelt oder die Nase in den Sand setzt. Auch durch das "Mission System" unterscheidet sich Birds of Prey von anderen Simulationen. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, die nur eine begrenzte Anzahl Aufträge bieten, gibt es hier zwölf unterschiedliche Missionskategorien, die vom Programm ständig neu kombiniert werden. Dabei wurde fast jede mögliche Einsatzkategorie berücksichtigt. Zweikämpfe und Truppentransporte sind ebenso im Programm, wie Unterstützungsflüge von Bodentruppen oder Bombardierungseinsätze. Welche der verschiedenen Missionen Euch jeweils zugewiesen werden, hängt von der jeweiligen Startposition, dem ausgewählten Flugzeugtyp und der Einschätzung Eurer Fähigkeiten ab.

Jedes von Euch ausgewählte Flugzeug wird mit allen seinen technischen Daten vorgestellt und verfügt über eine eigene Flugdynamik. Die meiste Vorbereitungszeit wurde in diesen Aspekt investiert. Damit sich die Maschinen realistisch fliegen lassen, war umfassendes Quellenstudium nötig. Stunden keine offiziellen Daten zur Verfügung, hat man durch intensives Studium der äußeren Abmessungen das potentiell wahrscheinlichste Flugverhalten errechnet.

Auch in Sachen Bewaffnung wurde auf Realitätsnähe Wert gelegt. Nur die jeweils passenden Raketen und Bomben sind dem Piloten zugänglich. So kann z.B. ein russischer Jet nicht mit amerikanischer Bewaffnung in die Lüfte steigen.

Auf einen ungewöhnlichen Aspekt in Birds of Prey ist man besonders stolz. In einer Spezialmission dürft ihr Euch hinter den Steuerknüppel einer X-15 klemmen. Diese Maschine wurde von den Amerikanern in den frühen 60er Jahren für erste Flüge in die Stratosphäre genutzt. Unter dem Flügel eines B-52-Bombers wurde die X-15 in eine bestimmte Höhe gebracht, wo sie dann aus eigener Kraft ihren Flug fortsetzte. Das nötige fliegerische Geschick vorausgesetzt, sind sogar kleine Hüpfen in den Luft-

leeren Raum machbar. Die eigentliche Herausforderung liegt aber in der antriebslosen Landung auf der Erde. Zu gewagte Manöver führen dabei schnell zu einem Blackout des Piloten.

Dieser Realismus hatte von Anfang an Priorität bei der Entwicklung von Birds of Prey. Jede der Missionen findet in einer lebendigen Welt statt. Mit feindlichen Flugzeugen sollte man deshalb jederzeit rechnen. Auch kann es jederzeit passieren, daß man während eines Einsatzes plötzlich umgeleitet wird und eine neue Aufgabe erhält, bevor man das eigentliche Ziel anfliegen kann. Wie in der Wirklichkeit ändern sich bei Nacheinsätzen die Sternkonstellationen, der Mond geht auf und das Wetter schlägt um. Damit ihr alles ausreichend bewundern dürft, gibt es zahlreiche vordefinierte Blickwinkel. Außerdem könnt ihr verschiedene Kamerapositionen frei festlegen und Euren Flug aufzeichnen.

Zur Zeit sind nur MS-DOS- und Amiga-Versionen (1 MByte) geplant. Sollte die Rechenpower nicht ausreichen, kann man selbstverständlich die Landschaftsdarstellung reduzieren. Da man gerade in der intensiven Testphase ist, werden die Birds of Prey nicht vor dem Sommer abheben.

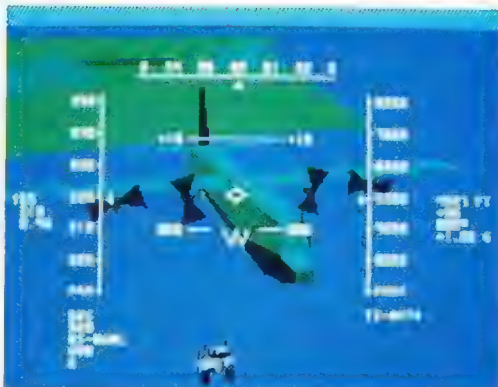
Kati Hamza/vw

Das Goldene Vlies

Programmierer Jez San war gerade erst den kurzen Hosen entwachsen, als er vor acht Jahren seine eigene Software-Firma gründete. Den ausgefallenen Namen Argonaut Software wählte er deshalb, weil "J. San" auf englisch wie Jason klingt. Genau wie der griechische Held Jason, der zusammen mit den Argonauten auf der Suche nach dem Goldenen Vlies war, ist es die Firmenmaxime, nur anspruchsvolle, wertvolle Programme zu entwickeln.

Aus einer Garagenfirma wurde nach den beiden Starglider-Erfolgen die heutige Firma mit 20 Programmierern. Qualität ist und bleibt das oberste Gebot von Argonaut. Dabei will man sich in Zukunft nicht nur auf Simulationen konzentrieren, sondern vermehrt auch den Konsolenmarkt beliefern. Besonders auf das Super Famicom von Nintendo halten die Jungs große Stücke. Mit Einzelheiten wollte Firmensprecher Richard Clucas aber noch nicht herausrücken.

Kati Hamza/vw



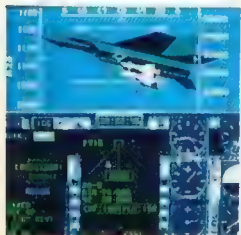
Benötigt Ihr einen größeren Bildausschnitt, wird das Armaturenbrett einfach ausgeschaltet (Amiga)



Birds of Prey in Massen: Da dürfte für jeden Piloten etwas dabei sein (MS-DOS/VGA).



Eine F-15 Tomcat im Anflug: die eigene Maschine in der Außenansicht (MS-DOS/VGA).



Das Cockpit: informativ und mit feinstem Monitor-Display.



Aktuelle High-Tech in Reinkultur: Der amerikanische Stealth-Fighter. Ebenso im Angebot wie 39 andere Maschinen (Amiga).

Das englische Softwareteam Incentive um den Programmierer Ian Andrews ist bekannt für ausgefallene 3-D-Spiele. Das von ihnen entwickelte "Freescape"-System ermöglicht die Konstruktion einer kompletten dreidimensionalen Welt, in der man sich frei bewegen kann.

Die daraus entstandenen Adventures "Driller", "Darkside" und "Castle Master" dürften inzwischen jedem ein Begriff sein. Ob Ihr mit einem rasigen Gleiter durch die Landschaft düst oder per Pedes geisterhaltige Schlösser erkundet, die jeweilige Spielumgebung läßt Euch soviel Freiraum wie möglich.

Wenn Ihr Euch immer einmal gewünscht habt, so ein Adventure zu entwerfen, dann steht dem jetzt nichts mehr im Weg. Die gesammelten Programmiererfahrungen des Incentive Teams erscheinen bald auf Diskette für MS-DOS-Computer, Amiga und Atari ST.

Damit das 3-D-Construction-Kit möglichst benutzerfreundlich bleibt, hat man alle wichtigen Befehle in icongesteuerten Menüs zusammengefaßt. Mit der Maus konstruiert Ihr auf einer zunächst leeren Oberfläche Eure Häuser und Landschaften. Ein vorgegebener Satz geometrischer Elemente

"Driller" zum Selberbauen

läßt sich dabei fast unendlich variieren und kombinieren. Selbst so komplizierte Objekte wie Space Shuttle, Rennwagen und ganze Labyrinth sind so problemlos möglich. Alle Objekte können animiert und umgefärbt werden.

Plant Ihr ein ganzes Adventure, dann legt Ihr natürlich auch fest, wie sich Euer Held in diesen künstlichen Landschaften bewegen soll. So kann er etwa in unterschiedlichen Höhen durch die Gegend sausen oder mühsam über die Erde krabbeln. Problemlos lassen sich überall Schalter verstecken, Sensoren aufstellen und Laser einbauen. Wenn Ihr Euren Opfern unterwegs Nachrichten zukommen lassen wollt, ist auch das kein Problem: Mit einem mitgelieferten Zeichensatz könnt Ihr die schönsten Geheimbotschaften an den Wänden anbringen.

Um das Privat-Adventure noch flexibler zu gestalten, wurde eine leicht erlernbare Programmiersprache einge-

baut. Damit legt Ihr genau fest, wie sich ein Objekt wann, unter welchen Umständen zu verhalten hat. Für jedes Objekt auf dem Bildschirm läßt sich so eine individuelle Kollisionsabfrage bestimmen. Wird z.B. ein Schalter gedrückt, schaltet sich vielleicht ein Blinklicht ein oder eine Fallgrube tut sich auf. Den Gemeinheiten sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Ein besonderer Leckerbissen sind die mitgelieferten Datendisketten. Aus einer umfangreichen Musik-Library sucht Ihr die passende Geräusch- und Musikbegleitung für Euer Abenteuer. Grafische Masken verwandeln den Bildschirm z.B. in das Cockpit eines Raumgleiters.

Im Sichtfenster erscheint dann die von Euch gebaute Landschaft. Anzeigen informieren über vorher einstellbare Hitpoints, Treibstoffreserven und Zeitlimits. Die jeweiligen Funktionen von Icon-Feldern sind frei definierbar. Der Gleiter kann sich in alle Richtungen drehen, über die Landschaft fliegen und aus allen Rohren feuern.

Um den Einstieg in das umfangreiche Programm zu erleichtern, liegt der Packung eine deutsche Videokassette bei, die in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung alles Wichtige erklärt. Außerdem wird je-



Das 3-D-Construction-Kit inklusive Videokassette



Die Grafikzauberer von Incentive Software öffnen ihre Geheimschubladen: Mit dem "3-D-Construction-Kit" könnt Ihr Eure eigenen Abenteuer basteln.



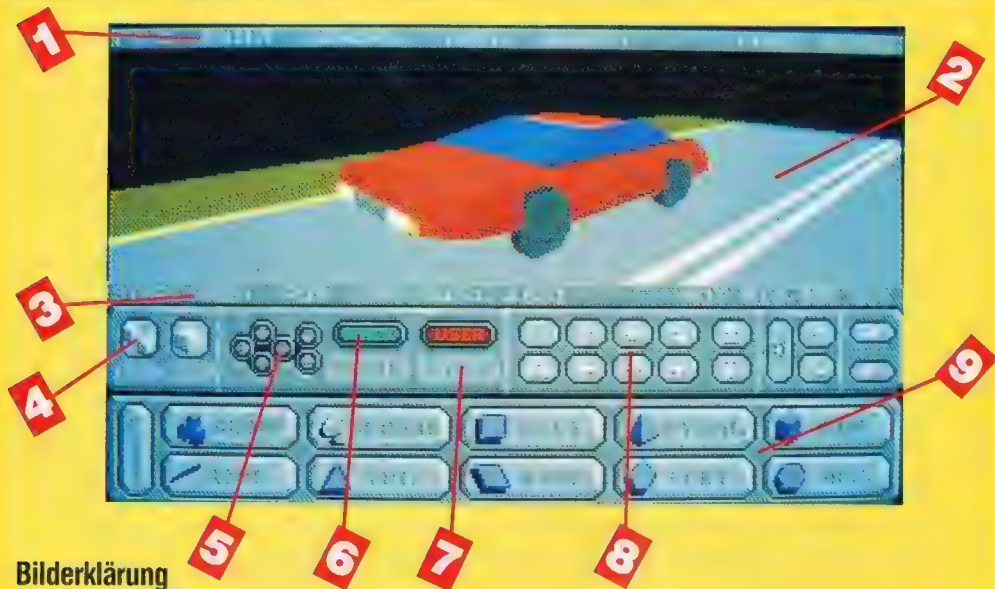
Der Computer im Computer. Wer berechnet hier wen? (Amiga)



Aus dem Sofa wird ein Sessel: kein Problem dank "Shrink"-Button (Amiga)

der Käufer automatisch Mitglied in einem Benutzerclub. Eine zweimonatlich erscheinende Zeitung informiert über die neuesten Anwendungen, gibt nützliche Tips und Hilfestellungen. Natürlich sind auch neue Datensätze in der Planung, die Eure Möglichkeiten ins Unendliche steigern dürften.

Wem das alles etwas zuviel Theorie ist, der lädt einfach das mitgelieferte Mini-Adventure. Hier verschlägt es uns auf einen fremden Stern, und zahlreiche Rätsel warten auf die Lösung. Nur wer alle Puzzles löst, landet am Ende wieder auf der heimatlichen Erde. vw



Bilderklärung

An dem feurigen Flitzer lassen sich die vielfältigen Möglichkeiten des 3-D-Construction-Kits sehr schön erklären.

1. Die Menüleiste

Hier hat man mit der Maus Zugriff auf alle Programmverwaltungen. Ganze Landschaften, einzelne Objekte und Voreinstellungen werden hier gespeichert und geladen.

2. Der Editor-Bildschirm

Der Benutzer kann sich schon in der Konstruktionsphase frei auf der Ebene bewegen. Sechs Kamerapositionen werden definiert und liefern dann immer einen bestimmten Blickwinkel. Ist die ganze Fläche

verbaut, wird einfach eine weitere Ebene geöffnet und durch eine Tür mit der ersten verbunden. Wenn wir z.B. in den Wagen einsteigen, wird Ebene Nummer 2 geladen, und wir dürfen das Armaturenbrett bewundern.

3. Die Informationsleiste

Hier finden wir Informationen über den gegenwärtigen Aufenthaltsort. Wir befinden uns in Ebene 1. Der Betrachter steht auf der Flächenposition 1205, 4631 und schaut mit 10 Grad Abweichung von der Vertikalachse nach links.

4. Exclude

Mit dem "Exclude"-Button schalten wir den jeweili-

gen Hintergrund aus. Besonders in der Konstruktionsphase kann sich der Hintergrund als störend erweisen. "Highlight" kennzeichnet den Gegenstand, der momentan bearbeitet wird.

5. Pfeiltasten

Mit Hilfe der Pfeile bewegt man sich problemlos um das zu editierende Objekt.

6. Mode

Der "Mode"-Button bestimmt, ob der Benutzer sich auf der Oberfläche bewegt oder durch die Luft fliegt.

7. Step

"Step" variiert die Bewegungsgeschwindigkeit der

Objekte und ermöglicht so eine detaillierte Bearbeitung.

8. Freescape

Die "Freescape"-Icons. Mit ihnen bewegt sich der Erfinder/Spieler im Raum. Im eigentlichen Spiel werden diese Funktionen in definierte Schalter übernommen.

9. Create

Der "Create"-Modus ist angewählt. Unterschiedliche geometrische Objekte stehen zur Verfügung und können je nach Bedarf bearbeitet werden. Dieses Menüfeld ist ebenfalls für die Farbwahl, Testdurchläufe und andere Funktionen reserviert.

DEGEN

bringt

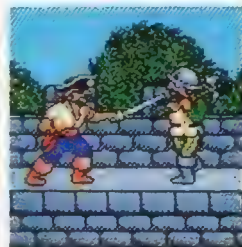
SEGEN

Seeräuber mopsen Schätze gern, doch die Eigentümer von solchen Reichtümern werden meist ungern beklaut. Also Säbel raus, um die Zasterhüter zu verscheuchen.



Die Helden warten auf dem Deck, sie putzen schon die Gegner weg (Amiga)

Das gute alte Genre des Zweikampfs wurde in letzter Zeit von grauenvoller Einfaltlosigkeit heimgesucht. In Szenarien trappierender Ähnlichkeit schlagen sich hemdsärmelige Kraftbolde durch Großstadt-Slums, um Punks und Pennern mit Baseballschlägern oder nackter Faust eins aufs Auge zu drücken. Doch jenseits aller "Double Ninja Dragon Warriors" gibt's noch spielerisches Leben: Die Automatenhersteller von Atari Games, schon immer ein bißchen einfallsreicher als die Konkurrenz, ersannen "Skull & Crossbones". Zwei Piraten, namentlich Schwertmeister One-Eye und sein ehrenwerter Kollege Red Dog, fechten sich durch horizontal scrollende Levels. Hier stoßen sie auf alle Gefahren, die das Seeräuberleben so kurzweilig machen. Böse Zauberer, flotte Fechter, grimmige Axtschwinger und eine waschechte Medusa gehören zu dem Schurkenrepertoire, das Ihr mit gezücktem Degen überwinden müßt. Und warum müht sich ein professioneller Pirat so ab, wenn er auch mit einem Gläschen Rum in der Hand auf dem Sonnendeck dösen könnte? Ansehnliche Goldschätze locken, doch die sind leider gut bewacht. Neben einer Anzeige über die verbleibende Lebensenergie Eurer Spielfigur



Vor arger Wut ich furchtbar rase, leicht gekürzt wird gleich die Nase (Amiga)

(Health) gibt's deshalb auch eine stets sichtbare Information über den aktuellen Schatzraff-Status (Wealth genannt, weil's sich gar so schön auf Health reimt).

Die Heimcomputerversionen von Skull & Crossbones werden bei Domark programmiert und in diesen Tagen auf dem Tengen-Label veröffentlicht. Umsetzungen für Amiga, Atari ST und C 64 sind vorgesehen. Sie sollen auch den "Zwei-Spieler-gleichzeitig"-Modus des Automatenvorbilds bieten. Die Amiga-Version war bei unserer Vorabbegegnung schon am weitesten fortgeschritten. Wenn die Programmierer nicht in letzter Sekunde vom Klabäutermann geholt werden, dann folgt der Test in der nächsten Ausgabe. hl



Drei gegen einen — Ist das fair? Ein Meisterfechter muß jetzt her.

Super-Power

für weniger als
einen Riesen*!

Wichtiger Termin:
23.-25. August Düsseldorf
ATARI Messe 1991



ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STEFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1MB Arbeitsspeicher, integrierter Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFU, Video-Ausgang

... für PC, 240 und 288 MB Speicher, Maus, Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer,

deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STEFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. P.

ATARI

... wir machen Spitzen-technologie preiswert

CHART

COMPUTER SPIELE



TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|-----|-----------------------------|-----------------|
| 1. | The Secret of Monkey Island | Lucasfilm Games |
| 2. | Space Quest IV | Sierra |
| 3. | Links | Access |
| 4. | Buck Rogers | SSI |
| 5. | Bane of the Cosmic Forge | Sir-Tech |
| 6. | King's Quest V | Sierra |
| 7. | Red Baron | Dynamix |
| 8. | Ultima VI | Origin |
| 9. | Rise of the Dragon | Sierra |
| 10. | Deathknights of Krynn | SSI |



TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|-----|----------------------|--------------|
| 1. | Speedball II | Imageworks |
| 2. | Final Whistle | Anco |
| 3. | Golden Axe | Virgin |
| 4. | Teenage Turtles | Imageworks |
| 5. | F 19 Stealth Fighter | Microprose |
| 6. | Dizzy Collection | Code Masters |
| 7. | Mig 29 | Domark |
| 8. | Kick Off II | Anco |
| 9. | Creatures | Thalamus |
| 10. | Shinobi | Sega |

VIDEO SPIELE



TITEL

SYSTEM

HERSTELLER

- | | | | |
|-----|-------------------|---------------|-----------|
| 1. | Super Mario World | Super Famicom | Nintendo |
| 2. | Famistar '91 | Nintendo | Namcot |
| 3. | Final Fight | Super Famicom | Capcom |
| 4. | SD Gundam III | Nintendo | Bandai |
| 5. | Dragonball Z | Nintendo | Bandai |
| 6. | Populous | Super Famicom | Imagineer |
| 7. | Saga II | Game Boy | Square |
| 8. | Walking Land | Nintendo | Namcot |
| 9. | Dr. Mario | Game Boy | Nintendo |
| 10. | Dr. Mario | Nintendo | Nintendo |



TITEL

SYSTEM

HERSTELLER

- | | | | |
|-----|-----------------------|----------|----------|
| 1. | Super Mario Bros. III | Nintendo | Nintendo |
| 2. | Play Action Football | Nintendo | Nintendo |
| 3. | Tetris | Game Boy | Nintendo |
| 4. | Teenage Turtles II | Nintendo | Konami |
| 5. | Tetris | Nintendo | Nintendo |
| 6. | Super Mario Land | Game Boy | Nintendo |
| 7. | Play Action Football | Game Boy | Nintendo |
| 8. | Teenage Turtles | Game Boy | Konami |
| 9. | Dr. Mario | Game Boy | Nintendo |
| 10. | Mega Man III | Nintendo | Nintendo |

SPIELAUTOMATEN



TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|----|-----------------|--------|
| 1. | Final Lap II | Namco |
| 2. | Gal's Panic | Taito |
| 3. | Space Gun | Taito |
| 4. | Cisco Heat | Jaleco |
| 5. | Super Monaco GP | Sega |



TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|----|------------------------------|-------------|
| 1. | Streetfighter II | Capcom |
| 2. | Pit Fighter | Atari Games |
| 3. | Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami |
| 4. | Final Fight | Capcom |
| 5. | Goldring | Greys |



TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|----|-----------------|-------------|
| 1. | Carrier Airwing | Capcom |
| 2. | Race Drivin' | Atari Games |
| 3. | Blood Brothers | TAD |
| 4. | Caveman Ninja | Data East |
| 5. | Hit the Ice | Williams |

LESER-HIT

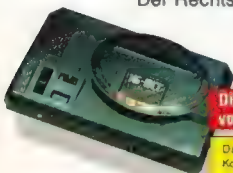
- | | TITEL |
|-----|--|
| 1. | (1) Pirates |
| 2. | (9) Sim City |
| 3. | (11) Zak McKracken |
| 4. | (2) Indiana Jones and the last Crusade |
| 5. | (4) Populous |
| 6. | (3) The Secret of Monkey Island |
| 7. | (12) Wing Commander |
| 8. | (5) Powermonger |
| 9. | (8) Turrican |
| 10. | (7) Lemmings |
| 11. | (6) Kick Off II |
| 12. | (20) Ultima VI |
| 13. | (14) Wings |
| 14. | (—) indiziertes Spiel |
| 15. | (18) Railroad |
| 16. | (15) Dungeon Master |
| 17. | (13) Cadaver |
| 18. | (—) Oil Imperium |
| 19. | (—) Great Courts II |
| 20. | (16) Their finest Hour |

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Mega Drive, das uns freundlicherweise von der Firma CPS in Köln zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mg



Die Gewinner
von Ausgabe 6

Das Mega Drive hat gewonnen: Daimar Kolb aus Großbottwar, je ein Spiel geht an Peter Albers aus München, Michael Amenda aus Pöfing, Frank Heiler aus Göttingen, Wolfgang Knoll aus Seeshaupt und Tom Shilling aus Berlin.

Der Hauptpreis:
ein Mega Drive

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	42. Monat
Maxis	17. Monat
Lucasfilm Games	31. Monat
Lucasfilm Games	18. Monat
Electronic Arts	23. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Origin	4. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Rainbow Arts	9. Monat
Psygnosis	2. Monat
Anco	8. Monat
Origin	8. Monat
Cinemaware	5. Monat
	1. Monat
Tycoon	4. Monat
FTL	31. Monat
Imageworks	5. Monat
Reline	13. Monat
Blue Byte	1. Monat
Lucasfilm Games	15. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Powermonger
3. Lemmings
4. Indiana Jones Adv.
5. Kick Off II

Atari ST

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Dungeon Master
4. Chaos strikes back
5. Powermonger

C 64

1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Turrican
4. Sim City
5. Oil Imperium

MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Ultima IV
4. Pirates
5. Populous

Handheld

1. Tetris
2. Super Mario Land
3. Nemesis
4. Revenge of Gator
5. Chip's Challenge

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Castle of Illusion
3. Phantasy Star II
4. Populous
5. Thunder Force III

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Ultima IV
4. R-Type
5. Shinobi

Nintendo

1. Super Mario II
2. Zelda II
3. Probotector
4. Teenage Turtles
5. Faxanadu



CPS Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

VERKAUFS HITS

1. Secret of Monkey Island
Lucasfilm Games
2. Sim City
Maxis
3. Chaos strikes back
FTL
4. Silent Service II
Microprose
5. Buck Rogers
SSI
6. Eye of the Beholder
SSI
7. Cadaver
Imageworks
8. Ultima V
Origin
9. Pool of Radiance
SSI
10. Powermonger
Electronic Arts

Einsame INSEL

Turrican II
Lemmings
Cadaver
Tempest
Asteroids



Ian Andrew ist der
Gründer von Incentive
Software, die gerade
ihr 3-D-Construction-Set
fertiggestellt haben

HUMOR IST TRUMPF

Space Quest IV

Space Quest IV"-Spieler haben Geduld: Monate war es angekündigt, jetzt endlich liegt die ungewöhnlich dicke Pakung in den Regalen der Softwarehändler. Seit Space Quest III hat sich einiges getan. Am offensichtlichsten ist der Umstieg auf VGA-Grafik. Alle Bilder nutzen die 256 Farben, die VGA bietet.

Der Spieler tippt, was schon in der Zwergerloper "King's Quest V", kein Wort mehr. Man fährt mit dem Cursor an den oberen Rand des Bildschirms, dann erscheint eine Menüleiste. Dort befinden sich Icons für Gehen, Gegenstände manipulieren, Sehen, Reden, Schmecken (!), Riechen (!!),

die derzeitigen Besitztümer sowie diverse Einstellungen (Laden/Speichern, Details, Geschwindigkeit etc.). Man kann den Cursor entweder über Tastatur, Maus oder Joystick steuern, empfohlen wird eine Maus, sonst bekommt man schnell einen Koller.

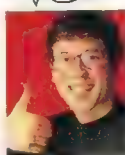
Nach einer verrückten, knapp vier Minuten langen Intro landet der Semiheld und Superhausmeister Roger Wilco auf seinem Heimatplaneten Xenon — eine Zeitreise macht's möglich. Doch schon die ersten Eindrücke sind mysteriös: Erstens sieht Xenon aus wie ein Müllhaufen. Hier hat jemand ziemlich gründlich die Stadt beschossen. Die Be-



Zurück in die Zukunft: Roger tappt durch das farbarne "Space Quest IV"

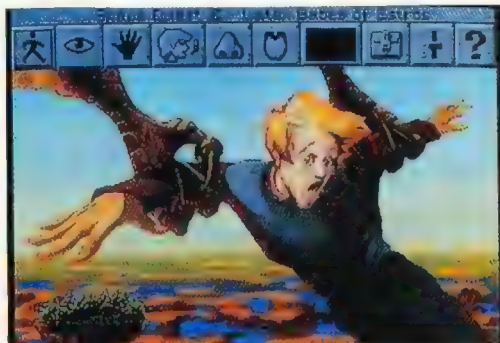
Ich versuche erst gar nicht, mein Schwärmen zu verheimlichen. Ich mache auch kein Hehl daraus, daß es mir die Space-Quest-Serie angetan hat. Und diesmal sind die Two Guys from Andromeda knapp vor meiner persönlichen Zwerchfell-Schmerzgrenze angelangt. Die Grafiken sind so gut, daß man sie am liebsten an die Wand

Super!



pinnen möchte (Wie war's mit einem Space-Quest-IV-Kalender?). Das Schärfste ist der Humor. Wer einmal beim Softwarehändler in der Kiste gewühlt hat (und sich ein wenig in der Szene auskennt), ist vor Lachen platt. Leider hat man den Spaß

ziemlich schnell durch — dafür wird man noch lange Zeit von diesem Programm reden



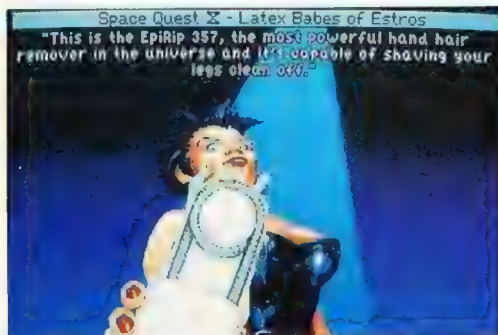
Hoch hinaus: Kein Gurt und schlechter Bordservice

wohner sind verschwunden, überall liegen Trümmer. Das ginge ja noch, wäre da nicht die zweite, viel irritierendere Tatsache: Roger befindet sich in "Space Quest 12".

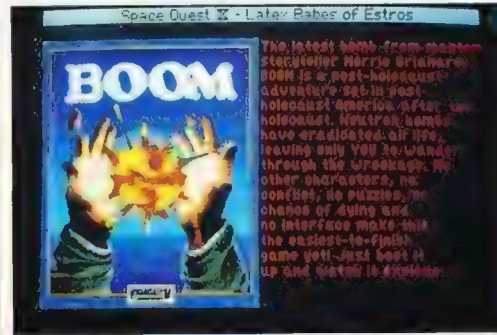
Nachdem sich Roger mit schreienden Cyborgs und plüschigen Häschen herumgeschlagen hat, erfährt er den wahren Grund für das Desaster. Erzschorke Vorhau scheint sein Ende in "Space Quest II" irgendwie unbeschadet überstanden zu haben. Er lebt jetzt in der Zukunft und schmiedet düstere Pläne, in

denen Rogers Sohn (!) eine nicht minder düstere Rolle spielt.

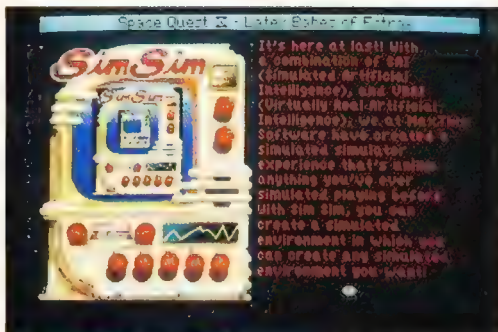
Rogers Reisen führen ihn von Xenon zu den "Latex Babes of Estros", die mit Roger noch eine Rechnung offen haben. Von seiner Schandtat weiß er aber noch nichts, da er die erst in der Zukunft begehen will (Wer durch die Zeit reisen will, braucht ein unerschütterliches Gemüt, um die Zeit-Paradoxa mit Anstand zu überleben...). Roger wird mit Foltermethoden bekanntgemacht, die er sich nicht in seinen wil-



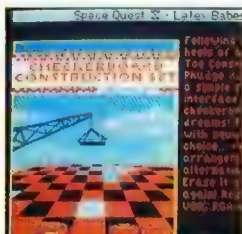
Folter im 23ten Jahrhundert: Der gefürchtete "Epirip" schlägt zu



Softwarearamsch I: Der Redaktionsfavorit heißt "Boom"



Software-eramsch II: "Sim Sim" simuliert wirklich alles



Software-eramsch III: Ein kleiner Seitenhieb auf Broderbund



Software-eramsch IV: Neu ran Scum-Soft

desten Träumen vorgestellt hat; anschließend mit einem Seemonster konfrontiert und steht plötzlich in einer galaktischen Einkaufsstraße, in der er so manches Shopping-Abenteuer erleben darf. Nicht zu vergessen die "monochrome boys", die Roger noch von "Space Quest I" kennt...

Space Quest VI ist gleich für mehrere Innovationen gut: Passiert man beispielsweise in der Einkaufsstraße ein Geschäft, aus dem laute Musik tönt, so wird die Musik lauter und die Hintergrundgeräusche leiser.

In der Packung liegen neben den sechs 1,2-MByte-Disketten (in der 5 1/4-Zoll-Version) oder

sechs 1,44-MByte-Disketten (in der 3 1/2-Zoll-Version) das Space-Piston-Magazin, das den Spieler sachte auf den ihm drohenden Humor und die Benutzung einführt. An manchen Stellen im Spiel wird nicht mehr von Bildschirm zu Bildschirm umgeschaltet, wie man das bisher von Sierra-Adventures gewohnt ist. Vielmehr wird gescrollt. Wer keinen 386er besitzt, schaut spätestens da dumm aus der Wäsche. Auf der Packung wird gewarnt, daß man mindestens einen 286er mit 640 KByte RAM besitzen sollte. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt. al

Software-eramsch V: 12 Gigabyte King's Quest ▶

Software-eramsch VI: 16 mich — diesmal ohne Ameisen ▶

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirkel-Preis: 130 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 94% Sound: 90%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

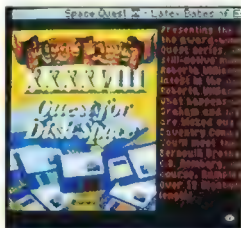
Gehst so



Keine Frage, Raumpfleger Roger Wilco läuft gratis zu ungeahnten Höhen auf: Die teilweise wunderschönen VGA-Zeichnungen suchen nicht nur im All ihresgleichen. Mir sind zuvor nur wenige Spiele untergekommen, die ähnlich brillant ausgesehen hätten. Auch in Sachen Humor haben sich die beiden Jungs aus Andromeda nicht lumpen lassen. Das ganze Spiel sprüht nur so vor Insider-Gags: Eine Zeitreise durch alle Space-Quest-Vorgänger einzubauen, ist

schlichtweg genial. Schon aus diesem Grund sind die neuen Abenteuer von Roger für alle Space-Quest-Fans ein absolutes Muß. Allerdings gibt es auch bei diesem schönen Spiel einen Grund zum Mäken: Die Space-Quest-typischen Action-Puzzles

können bei mehrmaligem Nichtgelingen ungeduldigen Spielern etwas auf die Nerven schlagen. Mit dem nötigen Fingerspitzengefühl und einer Portion Geduld sind diese kleinen Hürden jedoch relativ leicht zu meistern.



Burgertime: Monolith Burger sucht einen zuverlässigen Mitarbeiter

SÜNDENFALL

Fate

Wer grundlos seine Mitbürger vermöbelt, sollte sich tunlichst zum nächsten Abblähändler begeben und für seine Sünden zahlen. Diese Praxis ist zwar seit dem Mittelalter in Vergessenheit geraten, in Relines neuem Rollenspiel "Fate" habt Ihr dazu jedoch ausgiebige Gelegenheit. Immer, wenn Eure Heldenarmee sich danebennimmt, wächst das Sündenkonto unerbittlich an. Der Zorn der Götter, die Rache der Stadtwachen und der Haß der Mitmenschen ist Euch dann gewiß. Dann hilft nur noch eine opulente Geldspende im Tempel um die Ecke.

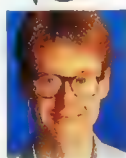
Fate versetzt den Spieler mit Hilfe eines ganz gewöhnlichen Dimensionsspalts unversehens in das fantastische Mittelalter eines Paralleluniversums. Dort heißt es für Euch, die Rätsel dieser Welt zu ergünden und den Weg zurück in unsere Zeit zu finden. Seid Ihr anfangs noch allein, so könnt Ihr im Laufe des Spiels bis zu sechs Abenteuer in Eure Gruppe aufnehmen, die zusammen mit Euch auf die gefährvolle Reise gehen.

Die Landschaften, Städte und zahlreichen Dungeons in Fate werden Euch in 3-D-Grafik geboten. Rollenspieler, die lieber auf umfangreiches Kartenzeichnen verzichten möchten, sollten einen ausreichenden Vorrat an magischen Edelsteinen mit sich führen. Diese Klunker erzeugen eine magische Übersichtskarte, auf der man sich sehr schön orientieren kann. Steht Euch der Sinn nach christlicher Seefahrt, dann solltet Ihr vielleicht mit einem Segelboot die Meere bereisen und exotische Inseln besuchen.

Mit allen vernunftbegabten Charakteren im Spiel könnt Ihr über umfangreiche Menüs ein deutsches Schwätzchen halten. Kommt es zum Kampf, dann legt Ihr für jeden Eurer Abenteuerler einzeln die Kampftaktik fest. Ein Textfenster informiert über den Ausgang der Prügelei.

200 Magiesprüche stehen Euren Zauberkundigen in der Party zur Verfügung. Immer wenn ein Magier einen neuen Erfahrungs-Level erreicht hat, sollte er in einer der vier Städte

Ein schönes Stück Rollenspielerarbeit, das Programmierer Olaf Patzenhauer da abgeliefert hat: endlich wieder ein originelles Spiel, das nicht nur altbekannte Spielmuster aufkocht. Besonders die Möglichkeit des Party-Splittings hat es mir angetan. Dadurch erschließen sich dem Rollenspieler ganz neue Möglichkeiten. So können z.B. Hau-drauf-Zwerge eine monsterhaltige Stelle säubern, während geistig veranlagte Charaktere im Hintergrund verweilen oder in der Zwischenzeit eines der zahlreichen Puzzles lösen. Leider kann man sich keine eigenen



Charaktere basteln, andererseits ist die Spannung dadurch um so größer, wenn man sich die Werte der Insich angeworbenen Partymitglieder ansieht. Auch atmosphärisch hat Fate einiges zu bieten: Es regnet und schneit auf dem Bildschirm,

die Vögel zwitschern, der Donner grollt, die Wolken ziehen über die Landschaft — Ihr spürt auf Schritt und Tritt, mit welcher Liebe zum Detail ans Werk gegangen wurde. Fate ist das Richtige für Leute, die sich nicht nur prügeln durch ein Abenteuer schlagen, sondern eine neue Welt entdecken möchten.

Mit viel Liebe zum Detail schuf "Fate"-Entwickler Olaf Patzenhauer eines der bislang besten deutschen Rollenspiele. Grafisch präsentiert sich die Entdeckungsreise mit mehreren Parties gleichzeitig unauffällig bis hübsch. Wandert man einige Zeit durch Wald und Wildnis, drängt sich unwillkürlich die Frage auf, warum es den "Bard's



Tale/Dragon Wars"-Machern Interplay bis heute nicht gelang, ein vernünftiges Overland-System (wie hier bei Fate verwendet) zu schaffen. Überhaupt hält Fate eine erfrischende Distanz zu Inhalt und Aufmachung der meisten Konkurrenzrollen-

spiele und ist auch Adventure-Freunden wärmstens zu empfehlen.

die Magiergilde aufsuchen, um sich dort neue Sprüche anzueignen. Natürlich finden sich in einer Stadt auch zahlreiche Waffenshops, Tavernen, Hotels und Geschäfte. Dort könnt Ihr Eure Abenteuerler entsprechend ausrüsten und mit dem nötigen "Handwerkszeug" versehen. Steht Euch der Sinn mehr nach einem guten Geschäft, dann legt Ihr Euer Geld in einer Bank auf festverzinslichen Konten an.

Eine Besonderheit von Fate ist, daß der Spieler mit bis zu vier Parties auf die Reise gehen kann. Schwierige Puzzles und gefährliche Stellen in den Labyrinth lassen sich mit der nötigen "Manpower" viel besser lösen. Außerdem kann man eine große Party beliebig aufteilen und einzelne Charaktere auf einen Erkundungsmarsch schicken. Eine liebevolle Elfe erregt weniger Aufsehen als ein bärbäufiger Troll. **vw**

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Reline, Zirk-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

74%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Eine der Statistiktabellen: übersichtlich und informativ (Amiga)



Welches Unheil mag in diesem See lauern? (Amiga)

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Taster	75,00	80,00	—	Landwings	80,00	80,00	80,00
Adventure	50,00	—	50,00	Landwings 2	80,00	72,00	80,00
A-Hits	80,00	—	—	Lancers auf Larry 3	80,00	80,00	80,00
Airline Transport Pilot	—	80,00	—	Lans	70,00	70,00	70,00
Alcatraz	80,00	70,00	80,00	Las Palmas	80,00	—	80,00
Backgammon	50,00	—	—	Light Desert	80,00	—	80,00
Base of the comet force	80,00	18,00	—	Light	—	80,00	—
Backyard	52,00	57,00	52,00	Lights	67,00	—	57,00
Billy the Kid	80,00	70,00	80,00	Lord of the Rings	—	80,00	—
Blue Ritz	77,00	70,00	—	Lost patrol	80,00	70,00	80,00
Block Busters	80,00	80,00	—	Mist 2: Fantasy	80,00	80,00	80,00
B.O.T.	70,00	77,00	70,00	M.U.S.S.	80,00	70,00	80,00
Battle Takt 3	80,00	70,00	—	M.U.S.S. 2	70,00	—	—
Battle Command	—	80,00	—	Nam	70,00	80,00	70,00
Bravado	70,00	80,00	70,00	NASC	80,00	80,00	80,00
Big Business	50,00	50,00	50,00	Operation Stealth	80,00	70,00	80,00
Bobble	80,00	80,00	—	PC Master 4.3	—	100,00	—
Bobbleball Manager	80,00	80,00	80,00	Pang	80,00	80,00	80,00
Corvus	80,00	72,00	80,00	Panza Dick Busting	72,00	—	72,00
Cadaver	82,00	—	82,00	Pool of Ruidians	—	80,00	80,00
Cadaver	—	70,00	—	Prophet	80,00	80,00	80,00
Cadaver	80,00	80,00	80,00	Port of call	—	70,00	—
Compass of Conquest	80,00	80,00	80,00	Prophet	80,00	80,00	80,00
Caribbean	80,00	—	80,00	Prophet 2	70,00	80,00	—
Carnival	80,00	80,00	80,00	Prophet 3	80,00	80,00	80,00
Civilian Captain	80,00	80,00	80,00	Prophet 4	80,00	80,00	80,00
Car Wars	80,00	80,00	80,00	Prophet 5	80,00	80,00	80,00
Chop Chop 2	80,00	—	80,00	Prophet 6	80,00	80,00	80,00
Countdown	—	70,00	—	Prophet 7	80,00	80,00	80,00
Crossword	80,00	70,00	80,00	Prophet 8	80,00	80,00	80,00
Curse	—	70,00	—	Prophet 9	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 10	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 11	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 12	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 13	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 14	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 15	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 16	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 17	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 18	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 19	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 20	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 21	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 22	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 23	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 24	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 25	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 26	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 27	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 28	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 29	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 30	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 31	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 32	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 33	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 34	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 35	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 36	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 37	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 38	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 39	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 40	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 41	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 42	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 43	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 44	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 45	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 46	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 47	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 48	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 49	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 50	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 51	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 52	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 53	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 54	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 55	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 56	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 57	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 58	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 59	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 60	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 61	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 62	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 63	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 64	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 65	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 66	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 67	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 68	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 69	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 70	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 71	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 72	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 73	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 74	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 75	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 76	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 77	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 78	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 79	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 80	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 81	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 82	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 83	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 84	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 85	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 86	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 87	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 88	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 89	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 90	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 91	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 92	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 93	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 94	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 95	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 96	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 97	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 98	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 99	80,00	80,00	80,00
Curse	80,00	80,00	80,00	Prophet 100	80,00	80,00	80,00

Speichererweiterung
für A 500, Akku-Uhr,
abschaltbar

119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk,
abschaltbar, durch. Dos DM 179,00
3.25 ext. Laufwerk, abschaltbar
durch. Dos DM 240,00
3.5 intern. Laufwerk
Miles High, Pes. mit Mousesport
Miles, Optische Maus (v. Logi) DM 119,00
Tastatur 68020 e. 68030 e. A.

Hardware PC

Aditi m. Jahre Box DM 229,00
Aditi m. Composer DM 279,00
Soundblaster dr. Anal. DM 339,00
Gravis Masterdisk DM 199,00
VGA Kart 512 K DM 289,00

Super Famicom/Mega Drive
Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versands-Vorkasse + DM 5,-Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350187

Funsoft W. Lennartz

Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste 1.80 in Briefmarke

Die Erben des Throns

En König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurück erwartet wird.



Erfahren Sie in diesem fesselnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnutzen. Fortsetzung unseres Klassikers

Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer C4/01601

Preis DM 59,-

Lieferung gegen Vorkasse + Nachnahme zuzugl. 7 DM NN-Gebühr

C 64 & 128 und
Diskettenlaufwerk



King Features

Anspruchsvolle Grafik • Komplexe Joysticksteuerung
Variable Provinzanzahl • intelligenter Computergegner

QUALITÄT IST UNSER PROGRAMM

Programmierer & Grafiker für
alle Rechner-Systeme gesucht!

Electronic Arts
Rise
Rise
Rise
Rise

Wir vertreten für alle Rechner-Systeme von 8086 bis 386. Wir sind an der Entwicklung eigener Spiele. Auch wenn Sie ein anderes Betriebssystem haben, können Sie sich bei uns informieren. Sie werden noch fragen Sie aber noch. Sie sind an. Einige Beispiele aus unserem Angebot:

Powermover 88 DM
Prates 69 DM
Block Out 69 DM

Invest 69 DM
Prates 69 DM
Block Out 69 DM

Transworld 49 DM
Sini City 59 DM

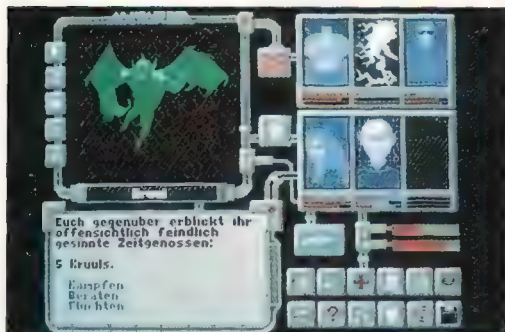
MM Service 99 DM
Ultima 5

Kostenloser Katalog auf Anfrage

Kostenloser Katalog auf Anfrage

Rüdiger Rinscheidt Buchholzstr. 17 4755 Holzwickede

Telefon: -Werkzeuge von 10.00-17.00- ☎ 02301/12647



Auch in der Zukunft heißt es: Hauen und Stechen (Amiga)



Wer einen Amiga mit 1 MByte RAM besitzt, darf Schurken jagen

BARDE IM WELTRAUM

Antares

Das Schweizer Programmierteam "Nightmare Productions" entführt den geeigneten Rollenspieler an die Grenzen des bekannten Universums. In "Antares" übernehmen wir die Führung einer Rettungscrew, die ein verschollenes Forschungsschiff aufspüren soll. Nach der unsanften Landung auf dem Planeten Kyron stellt Ihr Euch eine fünfköpfige Mannschaft aus zwölf vorgefertigten Charakteren zusammen. Ob Roboter, Menschen oder Mutanten — jeder Charakter verfügt über verschiedene Grundwerte und Fähigkeiten,

die sich im Laufe des Spiels verbessern.

Die Oberfläche des Planeten und alle Labyrinth und Räume werden Euch in 3-D-Sicht geboten. Kommt es zum Kampf, dann legt Ihr, wie bei "Bard's Tale", für jede Person die Kampfakt fest. Das Ergebnis der Prügelei wird Euch in einem Textfenster schriftlich mitgeteilt. Durch den Kauf von allerlei High-Tech-Schnickschnack — so ist z.B. ein Auto Mapper im Programm — könnt Ihr Eure Crew gehörig aufpeppen. Die Amiga-Version läuft nur mit einer Speichererweiterung, wv

Innovative Neuerungen sollte man von Antares nicht erwarten. Dafür wird grundsätzliche Rollenspiel-Durchschnittskosten geboten, an der man trotzdem seinen Spaß hat. Das Hack'n Slay-Prinzip mit eingestreuten Rätseln ist hinlänglich bekannt und seit Bard's Tale bewährt. Klare Abstriche muß man bei

Gehst so



der Grafik machen. Während die 3-D-Landschaft noch ganz ansehnlich ist, sind die Charaktere und Gegnerporträts vollends daneben. Abenteuer, die auf jede Menge Labyrinth und Monster stehen, wird's gefallen. Wollt Ihr aber

die Grafikfähigkeiten des Amigas in Aktion sehen, dann ist Antares nicht das Richtige.

SPACE'N'DRUGS-ROLLENSPIEL

Alien Drug Lords

Auch in der fernen Zukunft haben Agenten und Polizisten noch einen sicheren Arbeitsplatz — und eine äußerst unsichere Lebenserwartung. In Panther Games' ungewöhnlichem Rollenspiel-Adventure-Mix wendet der Spieler sich als futuristischer James Bond gegen die Science-fiction-Variante eines vertrauten Feindes: "Alien Drug Lords" haben auf einem mysteriösen Planeten eine Produktionsstätte für die hochgefährliche Droge Xylopsiline errichtet. Diese muß vernichtet werden; Vorbildagenten stöbern nebenbei

auch gleich das rare Gegenmittel auf. Man startet alleine, kann jedoch im Verlauf des Abenteuers vier außerirdische Kameraden anwerben. Diese äußerlich etwas gewöhnungsbedürftigen Gesellen unterscheiden sich in ihren Stärken, Schwächen und Fähigkeiten. Auf höherem Schwierigkeitsgrad verweigern sie teilweise gar die Kooperation. Die Umgebung sieht man aus der Ich-Perspektive, eine Icon-Leiste erlaubt es, Gegenstände zu untersuchen und zu benutzen, Waffen abzufeuern oder andere Wesen zu bestechen. wv

Schön, daß mit "Alien Drug Lords" ein idealistisches Entwicklerteam versucht, ausgetretene Spielfelder zu verlassen. Weniger schön ist jedoch, daß Alien Drug Lords weder mit besseren Rollenspielen noch mit aktuellen Grafik-Adventures mithalten kann. Optisch ist das Programm ungewöhnlich, aber

Gehst so



wenig ansprechend. Auch Spielbarkeit und Handlungsvielfalt lassen leider zu wünschen übrig. Trotzdem bietet Alien Drug Lord Abwechslung von wohl bekannten Sierra- oderSSI-Spielzyklen. Wer Denklatter für lange Nächte sucht und vor ständigem Nachladen nicht kapituliert, sollte sich das Programm ansehen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Bomico, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 47%

Grafik: 48% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Panther Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 57%

Grafik: 62% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



ABC IM VAKUUM

Prometheus

Einsam und verlassen sitzt Ihr auf einem Raumschiff fest, das lebensnotwendig Rohstoffe auf die Erde bringen muß. Da der Rest der Mannschaft ein luftleeres Grab im Weltraum gefunden hat, heißt es für Euch, die zahlreichen Gerätschaften allein in den Griff zu bekommen. Außerdem müßt Ihr unbedingt in den Besitz eines Paßwortes kommen, sonst wird Euch die Landung auf Mutter Erde verwehrt.

In dem komplett deutschen Textadventure "Projekt Prometheus" steuert Ihr Euren Helden mittels einfacher Sät-

ze oder einer Kompaßrose durch die Gänge und Kabinen der Prometheus. Betreten Ihr einen neuen Raum, dann wird Euch meist eine Grafik geliefert, die die Situation verdeutlicht. Euer Aufenthaltsort im Raumschiff wird auf einer kleinen Übersichtskarte angezeigt – Verlaufen ist also unmöglich. Um die Texteingabe zu erleichtern, könnt Ihr die Funktionstasten mit von Euch definierten Befehlen frei belegen.

Wenn man schon ein altes Spielgenre zum x-ten Mal aufkocht, dann bitte mit etwas mehr Esprit und Witz. Textadventure à la "Spellcasting 101" oder "Wonderland" lassen wir uns in Erinnerung alter Zeiten gerne gefallen, aber so ein Uralt-Eintopf kann von mir aus im Regal verstauben. Die Absicht, ein deutsches Text-



adventure zu machen ist ja löblich, aber die Story sollte dann auch ein bißchen bieten Eine dröge Science-fiction-Geschichte und ein paar durchsichtige Rätsel locken heute so schnell keinen mehr vor die Tastatur Daß der Bildschirm ferkel-rosa kann die Stimmung entscheidend heben

**STECK
BRIEF**

Genre: Adventure
Hersteller: Bionico. Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 25%

Grafik: 35% **Sound: 11%**

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

#GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*

NEUERÖFFNUNG

unseres Ladengeschäftes

IM WILDEN SÜDEN

seit 1. MÄRZ 91

THE BEST OF SHOPPING

F U N N Y S O F T W A R E

OLIVER HECK

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

Top 7
1. Speechwriters' Bureau für AMI 500, 2. Monkey Island, 3. Power Monger, 4. Lemmings, 5. PCA Golf Tour, 6. Great Courts 2, 7. Lotus Esprit Turbo Challenge

PROGRAM	AMIGA	ATARI	PROGRAM	AMIGA	ATARI
6800 Arcade Sub	64.95		Monkey Island	89.95	89.95
A To T Maze	79.95	79.95	M.U.D.S.	19.95	69.95
640000	64.95	79.95	Matrix 2	52.95	69.95
Amiga Wars	69.95	59.95	NAM - Vietnam	19.95	69.95
Battle to the Golden Age	79.95	75.95	Nano	59.95	99.95
Beating Odds	64.95		Night Shift	19.95	59.95
Bikes Tare!	64.95		Night Shift	14.95	69.95
Black & White	64.95	89.95	Nitro	59.95	54.95
Battle Master	74.95	89.95	On the Edge	89.95	89.95
Battle Storm	74.95	69.95	Operation Stealth	79.95	92.95
Blaster	69.95	79.95	Pick a Card	64.95	69.95
Blk. Blasters	36.95	59.95	Ramp	64.95	69.95
Black Knight's Quest	64.95	69.95	Reel of Madness	59.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 2	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 3	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 4	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 5	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 6	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 7	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 8	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 9	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 10	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 11	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 12	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 13	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 14	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 15	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 16	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 17	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 18	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 19	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 20	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 21	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 22	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 23	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 24	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 25	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 26	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 27	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 28	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 29	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 30	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 31	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 32	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 33	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 34	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 35	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 36	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 37	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 38	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 39	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 40	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 41	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 42	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 43	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 44	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 45	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 46	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 47	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 48	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 49	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 50	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 51	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 52	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 53	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 54	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 55	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 56	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 57	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 58	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 59	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 60	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 61	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 62	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 63	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 64	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 65	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 66	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 67	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 68	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 69	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 70	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 71	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 72	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 73	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 74	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 75	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 76	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 77	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 78	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 79	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 80	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 81	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 82	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 83	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 84	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 85	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 86	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 87	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 88	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 89	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 90	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 91	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 92	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 93	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 94	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 95	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 96	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 97	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 98	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 99	64.95	69.95
Black Knight's Quest	54.95	54.95	Reel of Madness 100	64.95	69.95

WIR HALTEN. WAS ANDERE VERSPRECHEN. FUNNY SOFTWARE

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an **TEL. 0711/856 8534**
 Lieferbedingungen: Lieferung geschuldet, d.h. Frachtkosten D118 IBM PC, C64 bitte anfragen

KUCK MAL, WER DA LÄUFT

Brat



In der Space World muß Brat einen Helm aufsetzen (Amiga)

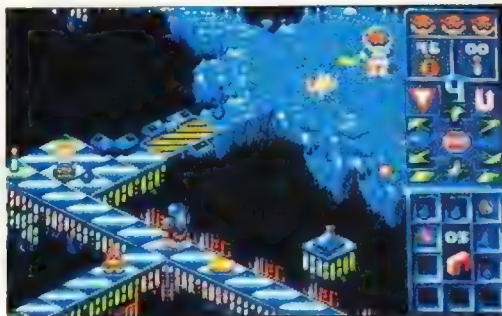
Babys haben es der Freizeitindustrie angetan. Kaum ein Kinofilm kommt heute ohne einen schnuckligen Schnuller-Knirps aus. Ob "Kuck mal wer da spricht 2" oder "Drei Männer und eine kleine Lady": Baby spielt die gestandenen Hollywoodstars windelnwackelnd an die Wand. Dieser Trend macht auch vor Spielen nicht halt: Imageworks' "Baby Herman"-inspiriertes Dreikasehoch-Abenteuer "Brat" ist was fürs Herz. Brat steht auf Lederjacke, Sonnenbrille und jede Menge Action.

Ihr steuert Brat nicht direkt per Joystick-Kommandos durch die verwinkelten Straßenzüge, sondern macht Euch als sein Schutzeengel nützlich. Mittels Maus und Grafiksymbolen werden Befehle erteilt. Rechts klickt Ihr auf das ent-

sprechende Icon und plaziert es pixelgenau auf den vertikal scrollenden Wegen. Läuft Brat über das Symbol, führt er wohlgezogen die entsprechende Anweisung aus. Pfeile geben die Laufrichtung an, das Vorfahrtsschild stoppt für wenige Sekunden das automatische



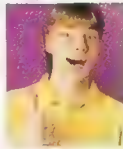
Das Intro zu Brat hat Zeichentrickqualitäten



Auf der rechten Seite findet man die Symbole, mit denen Brat gesteuert wird (Amiga)

Ob Kinderfreude oder nicht: Brat muß man einfach mögen. Der ultracool Dreikasehoch erobert Spielerherzen im Sturm. Schon nach dem erstklassigen Vorspiel in Zeichentrickqualität ist man von den Socken. Erstaunlicherweise fällt das Spiel nicht ab. Die Programmierer haben jede Menge originelle Einfälle verarbeitet und ein extrem benutzerfreundliches Geschicklichkeitsspiel geschaffen. Ein Riesenlob geht an den Grafiker, der Brat in allen Phasen des Spiels exzellent in Szene gesetzt hat — nur Lemmings bietet noch bessere Animationsphasen der

Super!



Helden-Sprites. Dank der überraschend vielfältigen Anweisungen, die man Brat mittels Icons erteilt, kommt so schnell keine Eintönigkeit auf. Die Levels sind außerdem so geschickt aufgebaut, daß sich selten Teile wiederholen. Der Spieler wird mit immer neuen Extras und anderen Spielelementen bei Laune gehalten. So tauchen erstmals in der zweiten Welt, der Parklandschaft, die wilzigen Rutschen und Drehscheiben auf. Wer Lemmings mochte und gute Geschicklichkeitsspiele schätzt, der wird Brat sekundenschnell ins Herz schließen.

Gut!



Hundertprozentig haben Image Works' Foursfield-Entwickler nicht danebegegriffen, als sie sich daran machten, Broderbunds "Whistler's Brother"-Thema ("Ich steuere meine Spielfigur indirekt") zeitgerecht wieder aufzubereiten. Rechtzeitig zur allgemeinen "Lemmings"-Hysterie (dessen Originalität Brat nicht erreicht) warten sie mit einer im wahrsten Sinne des Wortes jugendfreien Variation des Spielthemas auf. In niedlichen Vor- und Nachspannen wird dem Spieler der charmant-teufliche Hauptdar-

steller nähergebracht; das Spiel dazwischen hält zumindest einiges von dem, was diese Sequenzen versprechen. Die Grafik ist zwar nicht spektakulär, birgt aber eine ganze Menge putziger Überraschungen. Ähnliches gilt für die Soundeffekte. Ausgesprochen gut ausgeklügelt ist der Schwierigkeitsgrad, der dem Spieler Brats Abenteuer in bekömmlichen Happchen serviert. Trotzdem teile ich Martins Meinung nicht: Mir ist das Thema und das Spielprinzip ganz einfach zu lauwarm und langweilig.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 80%

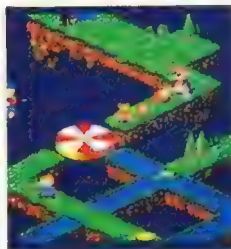
Grafik: 75% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



In der Weltraumstation muß Brat in manchen Bereichen einen Helm tragen (Amiga)

Scrolling und das Stopzeichen bremsen den neugierigen Knirps — das sind nur die Standardanweisungen. Unterwegs liegen jede Menge Gegenstände und Hindernisse im Weg herum, die Brat auf sammeln sollte. So verschafft man sich u.a. Dynamit, Gewichte, Schnuller und Brückenteile.

Drei verschiedene Landschaften (jede mit Paßwort), jede à vier Levels, stehen Brat bevor. Er startet in der Spielzeugwelt und arbeitet sich über eine Parklandschaft bis zur Weltraumstation vor. mg



Gangsterbekämpfung anno 1885: der Tortentod (Amiga)



Da schnarcht das Sprite: Monotonie mit Turn n Burn (ST)

ZEITVERSCHWENDUNG

Back to the Future III

Passend zum Videostart des dritten Teils der Zeitreiseseite um Marty McFly und Doc Brown erscheint das gleichnamige Computerspiel "Back to the Future III" (in Deutschland "Zurück in die Zukunft III").

Die vier actionhaltigen Levels sind Szenen aus dem Film nachempfunden. In der ersten Stufe müßt Ihr per Joystick die Freundin von Doc Brown, Clara, davor bewahren, in eine Schlucht zu fallen. Der Doc reitet von links nach

rechts über den Bildschirm. Ihr müßt nun Hindernissen ausweichen und Gepäckstücke einsammeln, die Clara verloren hat. Später geht's in eine Schlucht, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Hier muß der Doc fiese Banditen und Indianer erledigen. In späteren Levels kann der Punktestand auf einem Schießstand erhöht werden. Den Abschluß bilden eine Tortenschlacht und eine horizontal scrollende Sequenz auf einem fahrenden Zug. mh

Der dritte Film aus der "Back to the Future"-Reihe war schon kein Glanzstück. Was aber das Programmiererteam von Probe als Computerspiel abgeliefert hat, schlägt den Film um Längen, was Langeweile und Einfallslosigkeit angeht. Back to the Future III ist ein müde zusammengewürfelter Cocktail aus abgestande-

Hilfe



nen Einzelspielen, die dem Actionfan einen Schauer des Grauens über den Rücken laufen lassen. Außerdem hat sich Probe bei der technischen Ausführung nicht sonderlich viel Mühe gegeben. Die Grafik ist eher schlicht und einige Levels sind ziemlich unfair. Nur für eingefleischte Doc-Brown-Fans zumutbar

einige Levels sind ziemlich unfair. Nur für eingefleischte Doc-Brown-Fans zumutbar

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Image Works, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 32%

Grafik: 50% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

NICHTS WIE WEG

Turn n Burn

Das neugegründete Softwarehaus Flair greift tief in die Mottenkiste arrangierter Spielideen: Der Name "Turn n Burn" genügt als ausführliche Anleitung zu einem Ballerspiel uralten Stils. Scrolling gibt's auf keiner der vier getesteten Versionen, das diskusförmige Raumschiff flitzt über einen, je nach Level anders gestalteten, bildschirmgroßen Hintergrund. Man kennt's: Fliegt der Spieler links hinaus, taucht er rechts wieder auf. Schießen muß man auf alles, was sich rührt. Runde für Runde attackieren die außer-

irdischen Feinde entweder als vielgliedrige Weltraumschlange oder stöckig aufmarschierende Alienarmada. Nach alter Sitte lassen einige der explodierenden Feinde kleine Extrawaffenbehälter zurück. Auch hier versuchten die Entwickler, jegliche Überraschung zu vermeiden. Schutzschild und Bremse gehören noch zu den originelleren Bonusgegenständen. Turn 'n Burn darf man gleichzeitig mit einem Ballerkollegen spielen, mittels eines Paßwortes kann man überlebte Kampfrunden bei weiteren Versuchen umgehen. wi

Ein Spiel, das selbst der fanatischste Ballerspieler mit beiläufigen Ausschalten des Computers strafft: Einfallslose Grafik und spärliche Soundeffekte begleiten das

Miniraumschiff über magere Hintergründe. Der Schwierigkeitsgrad wird durch die ständig ansteigende Zahl an Gegnern gewährleistet; späte-

Na ja...



stens ab der vierten Feindformation wird's mir persönlich zu hektisch und zu schwierig. Da spätere Levels nicht viel Neues bringen, gibt es eigentlich keinen Grund, sich diesen Schnellschuß zuzulegen. Mit "Cosmic Pirate" ist zudem schon vor Jahren ein besseres Ballerspiel mit ähnlicher Spielidee erschienen

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Flair Software, Zirkapreis: 60 Mark

MS-DOS 28%

Grafik: 24% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 29%

Grafik: 24% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 29%

Grafik: 24% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

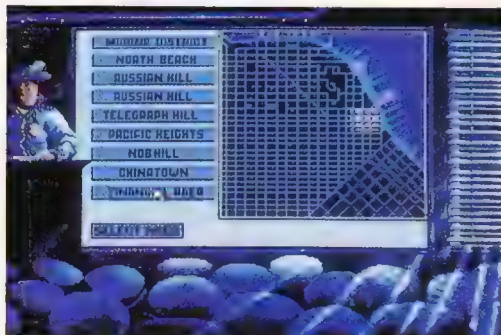
C 64 27%

Grafik: 24% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

SMOGALARM IN VEKTORSTADT

Killing Cloud



Im Briefing-Room wird der Einsatz abgesprochen und geplant (Amiga)

Das kann ja heiter werden: In fünf Jahren existiert San Francisco zwar noch, Endzeit-Räuber und Zukunfts-Gendarmen gehören jedoch zu den nahezu einzigen Bewohnern der amerikanischen Metropole. Vielleicht ist daran die giftige Riesenwolke schuld, die nur den hartgesotenen Mitgliedern der Gesellschaft eine Überlebenschance läßt.

Verschiedene Missionen hat der Spieler als Zukunfts-Polizist im Kampf gegen die Verbrecherbande "Black Angels" erfolgreich durchzuführen: Im Police Department von San Francisco wird der Einsatz mit dem Vorgesetzten durchgesprochen, Stadtpläne gesichtet und Waffen ausgesucht. Dann geht's ab in den Hangar, wo den Spieler ein schnittiges Jagdflugzeug erwartet. Die Landschaft außerhalb der Polizeistation ist in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik dargestellt, die verschiedensten Blickwinkel und Außenansichten können angewählt werden. Fliegt man über der Giftwolke, sieht man die Umgebung in gewohnten Farben. Taucht Ihr mit dem Flieger unter die Smogwand, erscheint die Stadt in schmutzigen Orange- und Brauntönen. Man darf Gegner mit verschiedenen Waffen beschießen oder sie mittels eines Netzes einfangen. Außerdem kann der Spieler den Jäger verlassen und im Schutzanzug an verdächtige Gestalten herantreten, ihnen ihre Rechte verlesen und sie dann verhaften. Nach Auseinandersetzung mit

dem Verteidiger marschiert der Bösewicht in die verdiente Haft und der Cop in die nächste Mission. *wi*



Außenansicht mit Skyline und Sonne (Amiga)

Vom Hocker reißt mich die Mischung aus Minimalsimulation und Verbrecherhatz nicht gerade: Die Grafik während der Flugsequenzen ist lediglich schnell und nicht besonders detailliert, der Sound gerade noch ausreichend, die Zwischenbilder recht schlapp. Schade, aus der "Killing Cloud"-Thematik hätte man damit viel Atmosphäre herausholen können. Für

Geht so



die Profis von Vektor Grafix war das Spiel jedoch anscheinend nicht mehr als ein technischer Versuchsbau. Killing Cloud spielt sich relativ gut, bietet aber auf Dauer zu wenig Abwechslung, um wirklich zu fesseln. Ein paar futuristische Waffen und Fahrzeuge mehr und mein Konterler hätte geginst; so bleibt's bei einem freundlichen "Geht so".

Wer den Kultfilm "Blade Runner" nicht oft genug sehen kann, wird Killing Cloud lieben. Zwar ist das futuristische 3-D-Großstadt-Cop-Szenario nicht neu (man erinnere sich an Millenniums "Resolution 101"), aber die düstere Stimmung ist dank

Geht so



reimtheiten ins Mittelmaß ab. So fehlt mir eine Übersichtskarte, die ich während des Fluges zur Orientierung aufrufen kann. Schade auch, daß zwar die Reichweite des Radars verstellbar werden kann, aber warum fehlt eine Anzeige, aus der hervor-

geht, welche Vergrößerung aktiviert ist? Ein wenig mehr Sorgfalt bei solchen Details und Killing Cloud hätte bei mir mehr Sympathie geerntet

Genre: Action

Hersteller: Image Works, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA**65%**

Grafik: 69% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

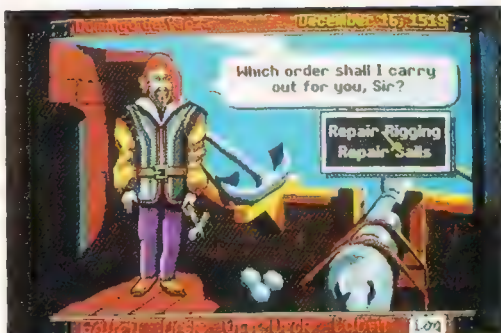
nicht geplant



Im Sturzflug auf das Einfamilienhaus: Killing-Cloud-Bullen kennen keine Nachtruhe (Amiga).



Arger mit dem rollenden Roboter (ST)



Auf Kommando springt Eure Besatzung (MS-DOS/EGA)

SYNTAX-ERROR

Cybercon III

Das Cybercon-Computersystem wurde einst entwickelt, um mittels einer gigantischen Rechenanlage die militärische Verteidigung eines Landes zu steuern. In der vor Künstlicher Intelligenz nur so strotzenden Version "Cybercon III" steckte allerdings der Wurm drin: Der Computer kommt zu der Erkenntnis, daß des Menschen größter Feind der Mensch ist und beginnt folgerichtig, an der Vernichtung der Menschheit zu arbeiten. Zum Glück hatten die Cybercon-Konstrukteure eine kleine Schleuse vorgesehen, die

nicht vom Computer kontrolliert wird. Durch sie kann ein einzelner Freiwilliger in das riesige System vordringen.

In diesem 3-D-Action-Adventure erforscht Ihr eine Vielzahl von Räumen — Papier und Bleistift zum Kartenzichnen könnt Ihr schon mal bereitlegen. Oft lungern Wachroboter herum, die mit mehreren Waffensystemen unter Feuer genommen werden können. Auf dem Weg zur Zentraleinheit von Cybercon III, die schleunigst ausgeschaltet werden muß, stoßt Ihr außerdem auf Lifte und verriegelte Tore. *hl*

Etwa 350 Räume, schnittschnelle 3-D-Grafik, viel zum Erforschen und ein paar Prisen Ballern und Puzzeln dürfen auch nicht fehlen — das klingt ja recht manierlich. Für meinen Geschmack steckt aber zuviel Leertafel in Cybercon III. Natürlich ist es recht interessant, immer wieder neue Räume zu entdecken, aber die

Geht so



Abwechslung hält sich von Zimmer zu Zimmer ziemlich in Grenzen. Großartige Rätsel werden nicht aufgetischt, dafür hängt man öfters in Roboter-schießereien fest. Wer auf solche Entdeckungssorgen steht und gerne kartografiert, möge damit glücklich werden. Mich hat's nicht so recht vom Schemel gerissen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 61%

Grafik: 62% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

SCHIFFBRUCH

Galleons of Glory

Am 20. September 1519 stach die Flotte des berühmten Seefahrers Ferdinand Magellan in See, um auf neuen Wegen in den Fernen Osten zu segeln. Gaben Magellans Abenteuer bislang reichlich Stoff für Kinostreifen ab, so tretet Ihr in dem Spiel "Galleons of Glory" am Computer in die Fußstapfen Magellans. Eure Aufgabe: in einer bestimmten Zeitspanne müßt Ihr selbst den berühmten Seeweg entdecken, unterwegs Schätze an Bord des

Schiffes bringen und die Mannschaft bei Laune halten. An Bord gibt es verschiedene Stationen, wie beispielsweise das Hauptdeck, und die Kapitänskajüte. Auf jeder Station warten zwei Offiziere auf Eure Befehle. Per Mausclick oder Tastatur sucht Ihr Euch aus einer Liste von vorgegebenen Kommandos die passenden Befehle heraus. Je höher der Schwierigkeitsgrad (drei stehen zur Wahl), desto unruhiger verläuft die Reise. *mh*

Die Idee von Galleons of Glory ist sicher nicht schlecht — hält sich doch der Klassiker "Pirates" mit einem ähnlichen Segelschiffsszenario seit Jahren an der Spitze der Lesergunst. Leider säuft die glorreiche Galeone schon nach kurzer Spielphase mangels Abwechslung ab. Immer in Richtung Süden segeln, die

Na ja...



Mannschaft bei Laune halten, Eingeborene vertrimmen oder mit Glasperlen bestechen: nicht besonders aufregend. Grafisch reißt mich dieses Spiel ebenfalls nicht vom Hocker. EGA-Simpel-Bilder, die aus einem Malbuch für 5jährige stammen könnten, sind nicht mehr ganz zeitgemäß

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Broderbund, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

Grafik: 47% Sound: 26%

Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

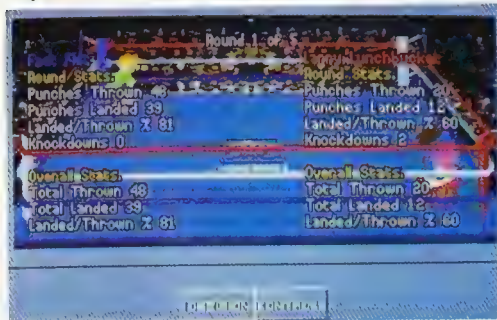
nicht geplant

FAUST AUFS AUGE

4D Sports Boxing



Larry Lunchbucket liegt auf Brettern, die die Welt bedeuten (MS-DOS)



Gewicht machen per Mausclick (MS-DOS)

Wie unschwer dem Namen zu entnehmen, ist "4D Sports Boxing" eine Boxsimulation. Um in den Ring zu klettern, bastelt man sich zuerst einen Champ. Im Charaktereditor legt man Größe, Gewicht, Geschwindigkeit sowie Aussehen und Namen seines Schwergewichts fest. Hier erlebt man die erste Überraschung: Der Boxer ist kein herkömmliches Sprite, sondern aus Polygonen (Vielecken) zusammengesetzt.

Der Boxer ist nun fertig und wartet darauf, sich seine Tracht Prügel abzuholen. Zur Wahl stehen Einzelkämpfe oder das Turnier, in dem der gestreifte Spieler gegen die Größen der Computer-Welttrangkliste antritt (wie Willie Vanilli, Ludmilla Moonson oder Arnold Ziffenegger, insgesamt gibt's 50 Kontrahenten). Vor jedem Kampf darf man seinen Prügelnaben trainieren. So verbessern sich im Lauf der Zeit

Geschwindigkeit, Standvermögen und der "Dampf".

Dann ertönt der Gong, der Ringrichter räuspert sich, die Boxer schwitzen: Der Kampf beginnt. Dem Spieler stehen 24 Schlag-, Deck- und Duck-Varianten zur Verfügung, die man mit der Maus oder dem Joystick auswählt. Gebokst wird in Echtzeit, die Runden- und die Minutenzahl ist einstellbar. Apropos "einstellbar": Davon gibt's reichlich. Auf langsameren PCs kann man Details wegschalten, damit das Spiel schneller läuft (640 KByte RAM und einen AT braucht's aber allemal). Zur Verfügung stehen acht Kamerapositionen, ein Kameramann, der dem Geschehen folgt, Details anfaus, ein Videoband (mit dem man Kämpfe analysieren kann). Die sinnvollste Perspektive ist aus der Sicht des Boxers. So sieht man am besten, wo Larry Lunchbucket seine Deckung offenläßt.

Für mich ist 4D-Sports Boxing der Champ unter den Boxsimulationen und entthront meinen privaten Liebling "Mike Tysons Boxing". Zuerst ist man von den realistischen Bewegungen der Boxer angetan, dann von den spielerischen Qualitäten. Nicht zu vergessen der "Morbidityfaktor": Es gehört derzeit zu meinen Lieblingsbeschäftigungen, in der Mittagspause den Pausen-

Super!



clown Larry Lunchbucket zu verprügeln. Den schickt man noch relativ schnell auf die Bretter. Aber dann wird's hart: Mit höherem Schwierigkeitsgrad bezieht man böse Prügeln. Doch die Stimmung vor dem Schirm ist klasse, man leidet mit seinem Boxer mit; flucht, bangt und jubiliert. Besonderes Lob an die ungewöhnliche Polygon-Darstellung. Ich mag's.

Geht so



Mein Gegner wankt und schlingert durch den Ring. Sein Polygon-Gesicht sieht aus wie ein alter Turnschuh nach einem Marathonlauf. Die Kollegen, die sich hinter mir zusammengeschart haben, um das Geschehen auf dem Bildschirm zu verfolgen, johlen: "Mach ihn fertig! Hau doch endlich zu! Gib's ihm!", "Keine Gnade!" — Boxen ist ja so friedlich. Kein Zweifel, 4D-Sports Boxing macht nicht zuletzt wegen der tollen VGA-Grafik Spaß. Wer schon immer mal

in einen Boxing steigen wollte, ohne Gefahr zu laufen, sich die Gehirnzellen rausprügeln zu lassen, kann hier ordentlich Dampf ablassen. Dafür, daß die Prügelei nicht zum stumpfen Eindreschen auf ein paar Pixel verkommt, sorgen die verschiedenen Kampftaktiken der 50 Computergegner. Der Reiz, sich ein paar Rangplätze nach oben zu boxen, ist groß. Hat man aber den Weltmeistertitel erkämpft und alle Gegner vertrimmt, läßt die Motivation spürbar nach

Genre: Sport

Hersteller: Mindscape, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 66%

Grafik: 69% Sound: 43%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Hau mir auf die Augen, Kleines (MS-DOS)

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE*

Konsole RGB	349,-
Sega Games	
Sonderangebots ab	49,-
8-Bit Adapter	109,-
Arcade Power Stick	109,-
Atomic Robokid	109,-
Batman	99,-
Budokan	109,-
Burning Force	99,-
Comet Pro Sega 16 Bit	109,-
Darius II	109,-
Dynamite Duke	99,-
E-Swat	79,-
Gain Ground	99,-
Granada	99,-
Hard Drivin US	109,-
Hell Fire	99,-
Ishido US	109,-
I love Mickey Mouse	
John Madden Football US	109,-
Lakers vs Celtics US	109,-
Phantasia Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Populous US	109,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	99,-
Thunderforce III	109,-
Vans III	109,-
SEGA GAME GEAR*	299,-
Baseball	69,-
Columns	69,-
G-Loc	69,-
Pacman	69,-
Sokoban	69,-
Super Monaco GP	69,-
Wonderboy	69,-
Woody Pop	69,-
Head Buster	69,-
Mickey Mouse	69,-
Devish	69,-
The GG Shinobi	79,-
Millennium	79,-
Fantasy Zone	69,-

GAMEBOY dt. (inkl. Tetris)

Alleyway dt.	49,-
Balloon Kid dt.	49,-
Garg. Quest dt.	49,-
Golf dt.	49,-
Kwik dt.	49,-
Pinnball dt.	49,-
Qix dt.	49,-
S. Mario Land dt.	49,-
Solar Striker dt.	49,-
Spiderman dt.	49,-
Tennis dt.	49,-
Wiz. a. Warners dt.	49,-
King o.t. Zoo dt.	49,-

US IMPORT

Bases Loadet	69,-
Batman	69,-

Battle Bull	69,-
Bomber Boy	69,-
Boomers Adv.	69,-
Boxxle	69,-
Bubble Bobble	69,-
Bugs Bunny	59,-
Catrap	69,-
Chase HQ	59,-
Chessmaster	69,-
Cyraid	69,-
Daedalian Opus	69,-
Dexterity	59,-
Double Dragon	69,-
Dragons Lair	69,-
Duck Tales	69,-
Final F. Legend	79,-
Fish Dude	69,-
Fist o t n. Star	59,-
Ghostbusters II	69,-
Gremlins II	79,-
Hyper Load Runner	69,-
In Your Face	69,-
Ishido	69,-
Kung Fu Master	69,-
Lock'n Chase	59,-
Loopz	69,-
Mega Man	69,-
Motorcross Maniacs	69,-
NBA All Star Ch.	69,-
Nemesis	79,-
NFL Football	69,-
Ninja Boy	69,-
Operation C	69,-
Paper Boy	69,-
Pipe Dream	59,-
Power Mission	69,-
Power Racer	69,-
R Type	79,-
Robo Cop	79,-
Rollins Curse	69,-
Side Pocket	59,-
T.M.N.T.	69,-
WWF Superstars	69,-

NEUHEITEN APRIL/MAI

Battleship	69,-
Crystal Quest	79,-
Curtis Strange Golf	69,-
Cycle Grand Prix	69,-
Days of Thunder	79,-
F-1 Race (inkl. 4pl. ad.)	79,-
Hatns	69,-
Jordan vs Bird	69,-
Klax	69,-
Marus Mission	69,-
Mystenium	69,-
Nobunagas Ambition	69,-
Pecman	69,-
Popeye	69,-
Runes of Virtue	69,-
Soccermania	69,-
Solomons Club	69,-
Spuds Adventure	69,-
Tasmanias Story	69,-

GAMEBOY ZUBEHÖR

Lightboy	69,-
Stereo Amplifier	29,-
Tragetaschen (Stoff)	19,-
Gameboy Light	29,-
Illuminator	39,-

ATARI LYNX

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	29,-
California Games	29,-
Chips Challenge	29,-
Electrocap	29,-
Gates of Zendocon	29,-
Klax	39,-
Slime World	39,-
Road Blasters	49,-
Mrs. Pacman	49,-
Xenophobe	49,-
Zalor Mercenary	49,-
Robo Squash	49,-
Paperboy	49,-

C 64 DISK

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Sim City	59,-
Buck Rogers	59,-
Puzznik	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-
Ultima VI	79,-

IBM

Bards Tale III	69,-
Flight IV dt.	159,-
Fight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	79,-
Ishido	89,-
Kings Quest V	109,-
Larry III	109,-
LHX AttackChopper	109,-
Loom	89,-
M.U.D.S.	89,-
Midwinter	79,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Might and Magic II	99,-
PGA Golf Tour	79,-
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Quest I. Glory	109,-
Railroad Tycoon	109,-
Red Baron	99,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89,-
Sim City Archit. I	49,-
Sim City Archit. II	49,-

Sim Earth	119,-
Space Quest IV	109,-
The Secret of Monkey Island	89,-
Their Finest Hour	89,-
Transworld	89,-
Ultima VI	99,-
Wing Comm. Mission Disc	49,-
Wing Commander	99,-
Wolfpack	109,-
Wonderland	69,-
Soundblaster	349,-

AMIGA

A-10 Tank Killer	89,-
Buck Rogers	79,-
Cadaver	79,-
Captive	69,-
Chaos str. Back	79,-
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	79,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Great Courts II	79,-
Harpoon	79,-
Indianapolis 500	79,-
Invest	79,-
Ishido	119,-
Larry III	89,-
Legend of Fairhall	69,-
Lemmings	69,-
M1 Tank Platoon	89,-
Midwinter	89,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Might and Magic II	99,-
Nightshift	59,-
On the Road	79,-
Operation Stealth	75,-
Panza Kick Boxing	79,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Populous	69,-
Power Monger	89,-
Ram auf 1 MB	119,-
Sim City	89,-
Speedball II	79,-
Their Finest Hour	89,-
Trans World	79,-
Turrican II	69,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wild West World	109,-
Wings	89,-
Z Out	59,-

* Ohne FTZ-Nr. nur für Export

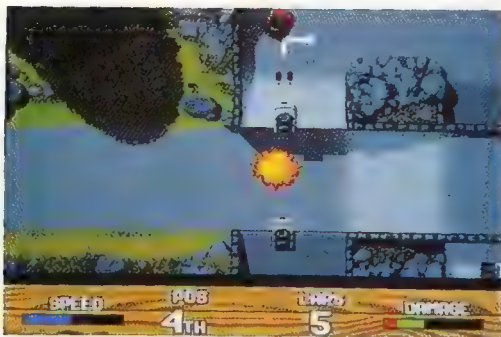
Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203026

VERSANDZENTRALE DRYGALS KIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044



Schüsse, Sprünge, Sensationen (Amiga)



Volltreffer — da staunt der Goalie (Amiga)

BALLERBOLIDEN

Super Cars 2

Mit dem Sipelrennspiel "Super Cars" erntete die englische Softwarefirma Gremlin vor Jahresfrist einen beachtlichen kommerziellen Erfolg — beachtlich genug, um jetzt einen Nachfolger vom Stapel zu lassen. In gewohnter Manier steuert Ihr auch bei "Super Cars 2" Euer Auto über eine Reihe von Rundkursen, die von oben gezeigt werden. Insgesamt zehn Fahrzeuge flitzen jetzt über die Rennstrecken, die in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Ihr müßt mindestens den funften Platz erreichen, um Euch für das je-

weils nächste Rennen zu qualifizieren. Es dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten. Der Bildschirm wird dann geteilt, was die Übersichtlichkeit allerdings etwas einschränkt. Je besser die Platzierung, desto mehr Geld winkt Euch. Im Extrashop kann man die angeknautschte Karosserie reparieren lassen, schnellere Motoren erhalten und tief in die Destruktionskiste greifen. Mit verschiedenen Raketen- und Minentypen bestückt, dürft Ihr im nächsten Rennen die Konkurrenz außerst wirkungsvoll aufhalten. *hl*

Mehr Autos, mehr Waffen, mehr Schadenfreude: Allzuviel haben die Programmierer beim zweiten Super-Cars-Spiel nicht geändert, aber das muntere Abschießen und Verschrotten sorgt doch für eine ganz ansehnliche Heiterkeit. Der Spielablauf wird da-

durch manchmal recht chaotisch, aber das Programm ist

Geht so



Der schlichten Od-Gratik hatte eine gründliche Aufmöblung allerdings nicht geschadet.

ohnehin keine realistische Fahrsimulation, sondern ein unkompliziertes Renn-Actionspiel. Auf Dauer hält sich die Herausforderung in Grenzen, aber für ein flottes Zwischendurchrennen ist Super Cars 2 durchaus tauglich.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 57%

Grafik: 38% Sound: 67%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

AUF DIE STRAFBANK

Int. Ice Hockey

Es sind gestandene Mannsbilder, die ihre dick gepolsterten Körper elegant auf Kufen übers Eis winden und dabei noch ein Stöckchen in der Hand halten, um mit selbigem eine Gummischeibe in ein Tor zu schlenzen. Die rauhbeinigen Eishockeyspieler betreiben den schnellsten Mannschaftssport der Welt. Nach längerer Eispause gibt es mit "International Ice Hockey" endlich eine neue Simulation dieser Sportart für den Amiga. Ihr könnt im Freundschaftsspiel gegen Kumpel oder Computer antreten und den Ligamodus

beanspruchen, bei dem der Spielstand gespeichert werden darf. Hier gibt es drei mit unterschiedlich starken Nationalmannschaften besetzte Gruppen. Für jeden Sieg gibt es zwei Punkte; die Tabelle wird nach jedem Spieltag auf den neuesten Stand gebracht. Seid Ihr in Scheibenbesitz, dürft Ihr per Feuerknopfdruck schießen. Hat hingegen der Gegner den Puck, kann man versuchen, selbigen anzu-rempeeln und zu Fall zu bringen. Paßversuche sollte man lieber sein lassen, da sich Eure Mitspieler nicht sonderlich intelligent verhalten. *hl*

Dieses Programm ist so reich an spielerischen Mängeln, daß ich mich aus Platzgründen auf eine knappe Aufzählung beschränken muß: die Steuerung ist träge und ungenau; die Regelaufhaltung mangelhaft und ignoriert Abseits sowie unerlaubte Weitschüsse; die Computergegner sind arge Flaschen;

Na ja...



der Aufbau des Spielfelds erweist sich als zu unübersichtlich; der Puck zischt mitunter in höchst kuriosen Bahnen übers Eis und die computer-gesteuerten Mitspieler knallen öfters mal tölpelhaft an die Bande. Allen gut gemeinten Optionen zum Trotz vermurkt die schwache Steuerung den Spielspaß.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Impulze, Zirkapreis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 36%

Grafik: 39% Sound: 40%

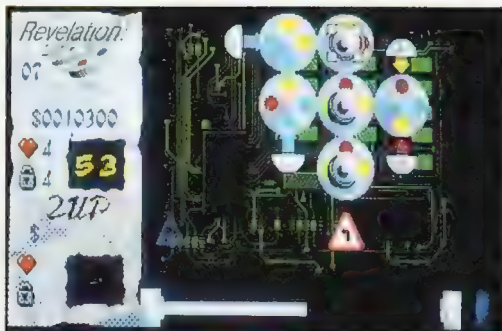
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

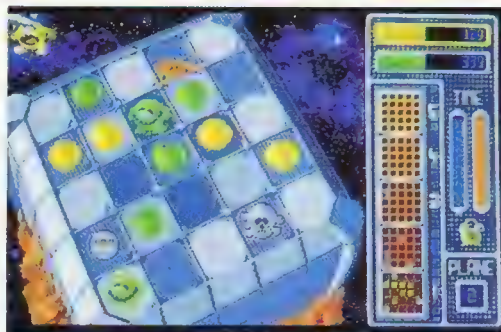
nicht geplant

C 64

nicht geplant



"Sesam öffne dich": Safe knacken leichtgemacht (Amiga)



Gemein: Immer auf die Kleinen (Amiga)

PANZERKNACKER

Revelation

Steht Ihr auf Verbrechen? Könnt Ihr keinen Geldschrank sehen, ohne ein gewisses Kribbeln in den Fingerspitzen zu fühlen? Wenn ja, dann könnt Ihr Eure kriminelle Ader jetzt an "Revelation" austoben. In diesem Tüftelspiel dreht sich alles ums Knacken von Safes während ein Zeitlimit unbarmherzig tickt. In über 80 Spielstufen wird Euch ein Geldschrankschloß gezeigt. Das Schloß besteht aus einer, je nach Level, unterschiedlichen Anzahl kleiner Rädchen und Schließmechanismen, die miteinander verbunden sind.

Auf jedem Rad sind Farbmarkierungen angebracht. Um den Safe zu öffnen, müssen die richtigen Farben mit den Farben aller Schließmechanismen übereinstimmen. Das Gemeine an der Sache: Berühren sich zwei identische Farbfelder zweier Räder, drehen sich beide Räder weiter — und lösen eine regelrechte Kettenreaktion aus. Durch geschicktes Drehen bestimmter Räder müssen nun alle Kombinationsschlösser in die richtige Position gebracht werden. Alle zehn Safes gibt es zur allgemeinen Erleichterung ein Paßwort. mh

Die Tüftelidee mit den Farbkombinationsschlössern bringt endlich mal wieder etwas frischen Wind in die ausgelaugte, vom zigsten Tetris-Klon oder Klax-Aufgäb erdrückte Denkspielandschaft. Für Spannung sorgen nicht nur die ausgefeilten Räderkombinationen, sondern auch das gemeine Alarmsy-

Gut!



stem und ein paar gewitzte Spezial-Features wie beispielsweise ein Schloß, mit dem man die farbige Kettenreaktion stellenweise unterbinden kann (taktisch wichtig). Zwar erreicht Revelation nicht ganz den Suchtfaktor eines "Tetris", aber für gepflegte, bodenständige Unterhaltung sorgt es allemal

stem und ein paar gewitzte Spezial-Features wie beispielsweise ein Schloß, mit dem man die farbige Kettenreaktion stellenweise unterbinden kann (taktisch wichtig). Zwar erreicht Revelation nicht ganz den Suchtfaktor eines "Tetris", aber für gepflegte, bodenständige Unterhaltung sorgt es allemal

STECK BRIEF

Genre: Denkspiele
Hersteller: Krisalis, Zirkas-Preis: 65 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 42% Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 68%

Grafik: 42% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 68%

Grafik: 42% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

SCHICHTKÄSE

Kengi

Wie könnte es anders sein, geniale Spiele erfreuen sich galaxisweiter Verbreitung. Auch auf dem Planeten Bisiree wird deshalb "Vier in einer Reihe" gespielt. Allerdings nicht mit Bleistift und Papier, sondern mit wuscheligen Kengis. Auf fünf übereinanderliegenden Ebenen plaziert Ihr mit der Maus die kleinen Fellbälle. Immer, wenn Ihr drei, vier oder fünf Kengis in horizontalen und vertikalen Linien untergebracht habt, gibt's eine Punktebelohnung. Als Anreiz sind auf den fünf Spielerebenen Bonus- und Piratenfelder

verteilt, die Euch Zusatzkengis verschaffen und gegnerische "Steine" vom Brett fegen.

Neben dem eigentlichen Spielfeld, das immer nur eine umschaltbare Ebene zeigt, müßt Ihr auf einem zweiten Bildschirmabschnitt die verkleinerte Ausgabe aller fünf Ebenen überwatchen. Nur so lassen sich vielversprechende Kombinationsmöglichkeiten aufspüren. Entweder spielt Ihr gegen einen menschlichen Partner oder fordert einen Computergegner in drei Schwierigkeitsstufen heraus. vw

Gut so



Kengi gut getan. So bleibt's leider bei der Durchschnittsbewertung. Schade!

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000, Zirkas-Preis: 30 bis 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 36%

Grafik: 34% Sound: 28%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

in Vorbereitung

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Klax	89%	8/90
3	(4) Ishido	87%	1/91
4	(3) Champions of Krynn	86%	8/90
5	(5) Cadaver	86%	1/91
6	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(7) Red Storm Rising	85%	10/90
8	(8) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
9	(9) Turricon II	85%	4/91
10	(10) Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
		90%	6/90
1	(1) Rainbow Islands	86%	6/90
2	(3) Startlight I	86%	10/90
3	(4) Cadaver	86%	2/91
4	(5) Spindizzy Worlds	84%	10/90
5	(6) Rick Dangerous II	83%	6/90
6	(7) Emlyn Hughes Soccer	83%	12/90
7	(8) Paradiroid 90	81%	10/90
8	(9) Sim City	80%	9/90
9	(10) Turn it	79%	8/90
10	(—) Imperium		

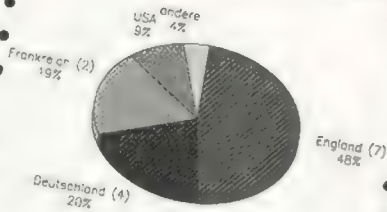
Normalerweise finden nur die besten Computerspiele Erwähnung auf diesen Seiten. Unsere aktuelle Grafik gibt jedoch ausnahmsweise Auskunft über die weniger erfolgreichen Produkte der letzten zwölf Monate: Woher die meisten schlechten Spiele (nämlich alle mit einer POWER WERTUNG von unter 40%) kommen, könnt Ihr aus der Größe des jeweiligen "Tortenstückes" der Grafik ersehen. Alle Softwarehäuser beim Namen zu nennen, würde mehr als eine Doppelseite in Anspruch nehmen. Verratet sei Euch jedoch, daß für Deutschland das Magicsoft-Label, für England der Massenproduzent Ocean kräftig punktierte. Unter den französischen Firmen verblieb (außer Delphine) keine mit vollkommen reiner Weste, egal ob Titus, Infogrames oder UBI-Soft, alle trugen ihren Teil zum Gruselkabinett der Computerspiele bei. Fiel ein und dasselbe Spiel gleich auf mehreren Systemen unangenehm auf, wurde es trotzdem nur einmal gezählt. Die Anzahl der pro Land eingereichten Gurken findet Ihr in Klammern.

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Railroad Tycoon	92%	7/90	6	(7) Silent Service II	87%	10/90
2	(3) Secret of Monkey Island	92%	1/91	7	(8) Ishido	87%	11/90
3	(4) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	8	(9) Command HQ	87%	3/91
4	(5) Wonderland	88%	10/90	9	(10) PGA Tour Golf	86%	10/90
5	(6) Wing Commander	88%	12/90	10	(—) LHX Attack Chopper	86%	6/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Atomino	81%	1/91
3	(3) Turricon II	81%	4/91
4	(4) Buck Rogers	80%	4/91
5	(6) Tie Break	77%	8/90
6	(7) Pipe Mania	77%	8/90
7	(8) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
8	(9) X-Out	75%	5/90
9	(10) Ski or Die	74%	9/90
10	(-) Turricon	71%	6/90



Woher kommt der Software-Schrott?

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(3) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(4) Tetris	NES	89%	8/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(8) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(9) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10	(10) Populous	Mega Drive	86%	11/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Thunder Force II	Mega Drive	85%	9/90
12	(12) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13	(14) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
14	(15) Shanghai	Lynx	85%	3/91
15	(16) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(17) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
17	(18) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
18	(19) Probotector	NES	84%	12/90
19	(20) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
20	(-) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
2	(3) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
3	(4) Lemmings	Amiga	92%	2/91
4	(5) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
5	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
6	(8) Klax	Amiga	89%	8/90
7	(9) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
8	(10) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
9	(11) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
10	(12) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
11	(13) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
12	(14) Ishido	Amiga	87%	12/90
13	(15) Sim Earth	Mac	87%	2/91
14	(16) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
15	(17) Links	MS-DOS	87%	4/91
16	(18) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
17	(19) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
18	(20) Cadaver	Amiga	86%	1/91
19	(-) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90
20	(-) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91

STARKILLER #30

ZEICHNUNGEN: GOLF ROYKE • TEXTE: HEINI LEHNHART

Rent an Unhold GmbH Folge 11

ICH DICH MÜSSEN WIEDERSEHN

IM RAHMEN EINER TALK-SHOW WILL TRANTOR SEINE JUGENDLIEBE ULTIMA TREFFEN. HINTERGRUND DES LIEBESTRUNKENEN MANÖVERS: SEIN SEKRETAR SOLL INZWISCHEN UNBEHELTIG EINE DER HEISS BEGEHRTEN ORAKELDOSEN AUS ULTIMAS RAUM-SCHIFF KLAUEN...



ORAKELDOSEN AUS ULTIMAS RAUM-SCHIFF KLAUEN...

Die TALK-SHOW SCHREITET MUNTER VORAN...

...UND ALS WIR DIESES SONNENSYSTEM IN SCHUTT UND ASCHGE GELEGT HATTEN, HIELT ICH ES FÜR NOTWENDIG, EIN BISSCHEN URLAUB ZU MACHEN. DIESES STÄNDIGE



...PLÜNDERN IST GAR NICHT GUT FÜR MEINEN TEINT...

ÜBERSETZUNG: NACH DIESEM GESPRÄCH IST ES AN DER ZEIT FÜR UNSEREN MUSIKALISCHEN GAST, APPLAUS FÜR DEN FEURIGEN BARDEN, DER UNS...



SEINE NEUE SINGLE VORSTELLT: TRANTOR!

BRAVOO!



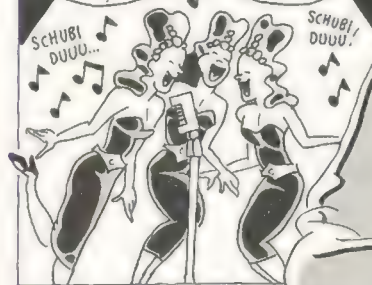
TRANTOR?

TRANTOR?



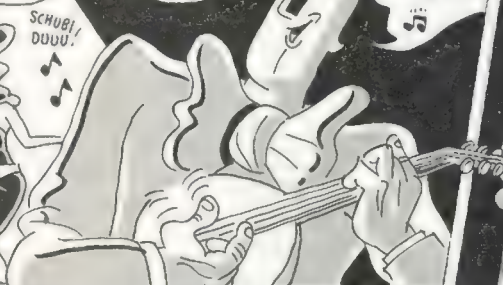
TRANTOR!

OH ULTIMA DU SEIN SO WUNDERBAR DU WISSEN NOCH WIE SCHÖN GEWESEN WAAR... ICH WOLLEN NUR ZURÜCK ZU DIR, DARUM ICH HEUTE SINGEN HIER DU WIEDER SEIN



SCHUBI DUUU...

SCHUBI DUUU!



MEIN AUGENSTERN, TRANTOR DICH HABEN MÄCHTIG GERN

GRR!

SIE WINDIGES REPTIL! WIE KÖNNEN SIE ES WAGEN, DIESES UNRUHMICHE RELIKT AUS MEINER VERGANGENHEIT HEIMLICH EINZULADEN?

EY PUPPE...

EINZULADEN?



ICH WERDE GLEICH ERNSTHAFT WUTEND!!

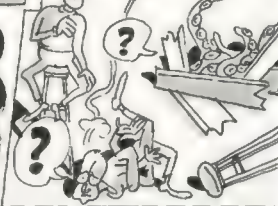
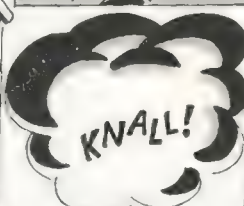
WIE BITTE?!

...WAS MACHSTEN HEUT ABEND? HA?



AUS DEM WEG!

EIN AUTOGRAMM?



TRANTOR MÄCHTIG
VERSTIMMT! WO
SEIN ULTIMA?

MIR DEUCHT, TRANTOR HAT EIN
PROBLEM!

DR. BOBO MÄCHTIG SCHLAU!!

BITTE EIN
AUTOGRAMM!

SCHNÜFF' EIN
AUTOGRAMM!

SEUF?

TRANTOR!

DIE OPERATION VER-
LAUFT NACH PLAN.
WAHRSCHEINLICH IST
DIE DAME IN IHRER
GARDEROBE VER-
SCHWUNDEN, UM SICH
VON DEN DURCH
IHREN GESANG AUS-
GELOSTEN GEFÜHLS-
WALLUNGEN ZU RE-
GENERIEREN ER-
GREIFEN SIE EINEN
STRAUSS BLÜMEN
UND SEITENSIE NACH

MINI
SENDER



...HAT STARKILLER BEREITS EINE ORAKELDOSE EINGESACHT,
ABER WIE SCHMUGGELT ER DAS WERTVOLLE RELIQT DURCH DEN ZOLL?

PASSKONTROLLE

GATE 7

NA ENDLICH... DAS DAUERT JA
EWIG!

PSST!

FLUGSTEG B

DIE LUFT
HIER DRIN
IST MIR ZU
WENIG!

WUNDERSCHÖNEN GUTEN
TAG, ICH BIN EIN FRIED-
LICHER, HÄRMLOSER
TOURIST UND...

WAS HABEN SIE ZU
VERZÖLLEN?!!

■ FORTSETZUNG FOLGT!

Reinkarnation

Ich bin ein begeisterter Rollenspieler; besonders fasziniert haben mich "Dungeon Master" und "The Bard's Tale". Damit wäre ich auch schon bei meinem ersten Anliegen: Letzteres Programm ist alt, aber gut. Stichwort "Power-Classic": Ihr habt doch mal auf einen Leserbrief geantwortet, daß die Rubrik Power-Classic bestimmt nicht sterben wird. Ihr Fehlen in den letzten Ausgaben hat mich jedoch eines Besseren belehrt. Wie wäre es mit einer Reinkarnation dieser Rubrik? Wie oben erwähnt, würde ich das gute alte Bard's Tale als Titel vorschlagen.

Horst Krüger, Achim-Baden

Mittlerweile haben wir auf vielfachen Wunsch die gute alte Pixel-Pracht wiederbelebt; für den Power-Classic besteht also noch theoretische Hoffnung. Die Anzahl der Leser, die für das Comeback dieser Rubrik plädierte, hielt sich bislang aber in Grenzen. Wir haben deshalb noch keine konkrete Ausgabe im Auge, in der sie wieder auftauchen soll. Je mehr von Euch danach schreiben, desto eher kehrt der Power-Classic zurück. *hl*

Paßform

Paßt das Game Light (Ausgabe 3/91) in die Game-Boy-Tasche?

Michael Mertens, Köln

Das hängt von der Tasche ab. Da es mittlerweile eine Menge verschiedener Tragetaschen für den Game Boy gibt, läßt sich Deine Frage nicht so einfach beantworten. In die Taschen, die wir in der Redaktion haben, paßt es leider nicht rein (grü!). *mg*

Prompte Bedienung

Ich habe was zum leidigen Thema "Joystick-Fluch" des Competition Pro Star zu sagen. Auch ich habe mir einen gekauft. Nach zwei Monaten fielen erst der eine, dann der andere Feuerknopf-Mikroschalter wegen Dauerbelastung aus. Als ich diese im Fachhandel reklamieren wollte, wurde ich barsch abgewiesen, mit der Begründung: "Die sollen ja nicht ewig halten!" Leider mußte

POWER

ich nicht, daß diese Firma die Joysticks zurücknehmen muß, wenn ich innerhalb von sechs Monaten reklamiere. So schickte ich vier Mikroschalter an Dynamics, die mir prompt vier neue schickten. Von dieser schnellen Lieferung war ich so überrascht, daß ich gleich dort

anrief, um mich zu bedanken. Die Leute dort sind unglaublich freundlich. Man erzählte mir, daß der Fachhandel den Joystick eigentlich hätte zurücknehmen müssen, aber das hatte ich, wie schon gesagt, nicht gewußt. Auch erzählte man mir, daß Dynamics den Joystick aus

Kostengründen mit schlechteren Schaltern ausgestattet habe. Dieses habe man aber bereit und deshalb bessere eingesetzt. Außerdem seien schon einige Mikroschalter zurückgeschickt worden, die auch durch neue ersetzt wurden. Ich empfehle deshalb jedem, der kaputte Mikroschalter hat:

1. Joystick an die Firma, wo Ihr ihn gekauft habt, zurückschicken, wenn die Reklamation in der gesetzlichen Garantie von sechs Monaten liegt.

2. Falls diese das trotzdem nicht tun, Mikroschalter an Dynamics in Hamburg schicken, die diese prompt austauschen.

Stefan Thomsen, Ellingstedt

KRIEG & FRIEDEN

Etwas geschmacklos

Ich möchte einmal zu dem Artikel "Killerspiele-Krieg im Kinderzimmer" Stellung nehmen. Nachdem ich den Artikel gelesen hatte, wußte ich nicht, ob ich laut lachen oder weinen sollte. Dieses Gequatsche von "Experten", die wahrscheinlich nicht den Boden der Realität erkennen können, geht mir und sicher auch einigen anderen Lesern auf den Geist. Natürlich kommen viele (Weltraum-)Ballerspiele und Flugsimulationen auf den Markt, doch sind viele Verkaufsschlager aus einer ganz anderen Kategorie. Damit meine ich z. B. "Sim City", "Lemmings", "Zak McKracken", "Maniac Mansion" u.v.a. Um auf die "Killerspiele" zu kommen: Manche von diesen Spielen sind vielleicht doch etwas geschmacklos. Würde man sie jedoch verbieten, würden diese nur noch interessanter für uns Kids.

Jonchen Platz, Teichlingshausen

Katze überbacken

Zum Thema "Gewalt im Computerspiel" hattet Ihr in Ausgabe 4/91 einen langen Artikel. Ich hoffe, daß Ihr Eurer Leserschaft kein schlechtes Gewissen mit diesem Artikel einreden wolltet. Ein paar Punkte in dem Artikel haben mir ganz und gar nicht gefallen:

1. Wie kann man eigentlich solche Edelsimulationen wie die von Microprose (F 156, F 115A, M1 usw.) mit solchem Müll wie "Rorke's Drift" u.a. über einen Haufen werfen? Außer der Tatsache, daß es diese Spiele für die gleichen Computer gibt, haben sie gar nichts gemeinsam.

2. Ihr geht auf die Sendung "Explosiv" von RTL Plus ein. Diese Sendung hätte überhaupt keine Erwähnung verdient, da dieser Bericht aus der Spielhalle absolut einseitig und subjektiv war.

3. Was regt Ihr Euch eigentlich über das Irak-Szenario in F 115A so auf? Ich finde es nicht schlimmer als ein Vietnam- oder Weltkrieg-II-Szenario (bei denen es weit mehr Tote gab). Bloß weil der Krieg erst kurz vorbei ist, braucht man doch kein solches Theater zu machen.

Im allgemeinen gab es in dem Bericht aber ein paar gute Ansatzpunkte, über die es sich nachzudenken lohnt. Ich kann mir nicht vorstellen, daß jeder, der z.B. "Line of Fire" spielt, ein ausgemachter Friedensengel ist. Ebensowenig kann ich mir aber vorstellen, daß ein F-16-Spieler nachmittags den Familienkampiroboter aus dem Keller holt und mal kurz den Irak zusammenbombt. Computerspieler sind jedenfalls nicht so verroht wie Leute, die sich in den Videotheken jeden bluttriefenden Film ausleihen. Oder glaubt Ihr, daß ich mir als "Wing Commander"-Spieler mittags überbackene Katze reinziehe, bloß weil ich im Spiel die Katzen schmoren lasse?

Es mag ja sein, daß es ein paar Leute gibt, die sich nur mit solchen Fragen beschäftigen. Die meisten Moralapostel kennen den Computer sowieso nur vom Hörsagen. Wer solche Behauptungen in die Welt setzt, hat wohl eher Angst, die Jugendlichen und ihre Welt nicht mehr zu verstehen. Die haben halt früher Räuber und Gendarm gespielt, darüber hat sich doch auch niemand aufgeregt. Axel Mesek, Sontheim

KRIEG & FRIEDEN

Briefe über Briefe zum Thema "Killerspiele": Das Schreiben von Axel Mesek haben wir herausgegriffen und wollen es stellvertretend für viele andere ausführlich beantworten.

Angreifen wollten wir Dich, Axel, und andere Simulationsfreunde mit unserem Artikel nicht. Wir sind bewußt nicht so weit gegangen, die Spieler militärischer Simulationen als potentielle Massenmörder anzuprangern. Deine diesbezügliche Argumentation ("...bloß weil ich im Spiel die Katzen schmoren lasse") wäre so eigentlich gar nicht nötig gewesen.

Deinem ersten Punkt kann ich nicht ganz recht geben: In einer Beziehung kann man "Edelsimulationen" und "Müll" sehr wohl "über einen Haufen schmeißen": Hier wie dort geht es um militärisches Geschehen, das benutzerfreundlich als Handlung eines Computerspiels aufbereitet wurde. Wir haben die im "Killerspiele"-Artikel aufgeführten Programme nicht wegen ihrer technischen Ausführung kritisiert (bzw. zur Diskussion freigegeben), sondern allein wegen inhaltlichen Gesichtspunkten, die uns fragwürdig erschienen.

Auch bei Deinem zweiten Punkt stimme ich Dir nicht zu: Da wir versucht haben, möglichst viele verschiedene Stimmen zum Thema "Gewalt und Computerspiel" wiederzugeben, hat die angesprochene RTL-Sendung durchaus "eine Erwähnung verdient". Ganz nebenbei: Subjektiv waren auch alle anderen im Artikel zitierten Aussagen, egal ob die eines Bill Stealey oder eines Lesers.

Angesichts Deiner Katzen- und Familienroboter-beispiele scheint mir außerdem Deine Behauptung, daß Computerspiele lang nicht so verrohend sind wie Videofilme, recht anfechtbar: Ein Fan actionlastiger

oder brutaler Videofilm könnte sich gegen Deinen Vorwurf mit exakt den gleichen Argumenten wehren, die Du zur Ehrenrettung des Action- und Simulationsspielers aufführst. Oder glaubst Du, daß häufiges Anschauen der Rambo-Filme unweigerlich zum Amoklauf durch das nächste vietnamesische Restaurant führt? Mit Steinen sollte man selbst dann nicht werfen, wenn man sich zu Unrecht ins Glashaus gesetzt fühlt.

Mit dem Vergleich zwischen historischen Strategiespielen und einem Irak-Szenario hast Du wiederum recht. Im Grunde bleibt's sich gleich, ob der "versoftete" Krieg nun schon 100 Jahre zurückliegt oder gegenwärtig stattfindet. Nur fällt die Geschmacklosigkeit solcher Spiele dann ganz besonders auf, wenn Menschen den Tod von oft Gleichaltrigen auf dem Bildschirm schon vorwegnehmen oder parallel zur schrecklichen Realität spielen. Makaber, daß man sich als Jagd- oder Bomberpilot zwar quasi "vor Ort" befindet, jedoch trotzdem nicht einen Gedanken an die Wirklichkeit verschwendet. Daß selbst politisch interessierte und sensible Spieler angesichts einer "moralisch veralteten" Waterloo-Simulation nicht nachdenklich werden, sei ihnen, uns und Euch verziehen. *wi*

Top-Gun-Zeitalter

Im Zeitalter von brutalen Kino- und Videofilmen sind sie gar nichts Besonderes, diese Killergames? Traurig, traurig, wenn wir schon so weit sind. Dazu fällt mir nur "Abbau des Menschlichen" von Konrad Lorenz ein. Ich bin weder ein Moralapostel noch verwechsle ich Pixel-sprites und Vektorgrafik mit Realität. Aber es ist schon eine verdammte echte geistige Realität, wenn der Spieler sich in das Spiel hineinversetzt, den Part des Rambos übernimmt. Vorausgesetzt das Spiel ist (paradoxerweise) gut gemacht, und der Spieler hat Fanta-

sie. Zugegeben, eine erschreckende Fantasie.

Dabei kann man gar nicht früh genug damit anfangen, die jungen Leute an spätere Gewalt- und Kriegsszenen zu gewöhnen. Es sind dies schließlich die potentiellen Soldaten von Morgen. Dann ist so ein Krieg am Persischen Golf eigentlich gar nichts Besonderes mehr. Das Abfeuern von Missiles hat man ja zur Genüge geübt, spielerisch sozusagen, und das prägt enorm. Ja, nicht real natürlich. Aber geistig schon, da hat man schon viele Male abgedrückt. Psychologisch wird man quasi gut vorbereitet, trainiert, gedrillt. Da lacht das Pentagon. Genau die Sorte von zukünftigen "Männern" und "Frauen" wird gebraucht. Das gibt prima F-15-Piloten.

Zum Interview mit "Wild Bill Stealey" möchte ich bemerken, daß mir derselbe jetzt schon mehrmals unangenehm aufgefallen ist. Meint er das wirklich ernst, was er davon sich gibt? Schlimm genug, daß er auch noch ehemaliger Airforce-Pilot ist. Ich weiß leider nicht, ob er selbst schon reale Angriffe geflogen ist. Womöglich würde er das sogar toll finden? Wenn es davon noch mehrere gibt, die heute im Düsenjäger sitzen, dann können wir einpacken. Das ist das perfekte Top-Gun-Zeitalter: glitzernde prächtige Jets mit ihren Kosenamen versehen. Im Fernsehen ein paar (zensierte) Videoclips über die Zerstörung eines Bunkers: Einfach die zwei Mauszeiger aufeinander bringen, einen Klick und Blob, mehr sieht man sowieso nicht. Wirklich ein "Kinderspiel".

Edward Pfaff Osterswang

Deine Entrüstung ist verständlich. Uns ging es aber darum, die Thematik nicht einseitig zu besprechen: Stealey steht mit seiner kontroversen Meinung sicher nicht allein da. Ein Grund mehr, sich mit ihr kritisch und konstruktiv auseinanderzusetzen. *vw*

Jungbrunnen

Da meine beiden Urenkel täglich mit Computern zu tun haben, der ältere ist Programmierer und der jüngere studiert Informatik, und beide des öfteren über die Ferien bei mir waren, löcherten sie mich schon vor drei Jahren, mir endlich eines dieser elektronischen Wunderdinge zuzulegen. Da ich mich trotz meiner jetzt 96 Jahre noch wie ein Schulbengel fühlte, ließ ich mich berechnen und kaufte, da für mich als "alter" Harley-Davidson-Easy-Rider nur das Beste gut genug ist, einen 386er.

Ein ganzes Jahr brauchte ich, bis ich gelernt hatte, mit dem Ding umzugehen; in meinem Alter dauert naturgemäß alles etwas länger. Seit zwei Jahren lese ich monatlich *POWER PLAY*, da ich mir so gut wie alles MS-DOS-mäßige an Spielen zulegen kann, was seit dieser Zeit auf den Markt kam. Ich habe doch als Pensionär viel Zeit, die ich jetzt mit dem Motorradfahren und den Computerspielen sinnvoll ausfüllen kann.

Die Tests, die monatlich in *POWER PLAY* den Wert jedes Spiels recht genau und nicht nur subjektiv beschreiben, sind für mich eine große Hilfe; wer gibt schon gerne sein Geld für Schund aus. Eines jedoch brennt mir ganz gehörig auf dem verbaßten, lange nicht verbrauchten alten Herzen, und das sind die Kriegsspiele: Ich habe zwei Weltkriege als aktiver Kampfflieger mit insgesamt 75 Abschüssen, die mir hohe Dekorationen einbrachten, erlebt, und ich habe auch das Elend gesehen, das unsere Bombenabwürfe (damals leider noch nicht so nintendomäßig leicht-elegant wie heute, sondern eher so wie in "Their finest Hour", also echte Knochenarbeit) auslösten. Das Elend der Verstümmelten, der Erblindeten, die Mütter mit blutigen Klumpen in den Armen, die vormals lebende Kinder waren; wer aus all diesem, auch aus

dem leider nicht vermeidbaren Golfkrieg auch noch Kapital schlägt, ist moralisch gesehen ein Schwerstkrimineller, ein gewissenloser, armseliger Schurke, der geistig doch nur das Niveau eines schmutzigen und bedauernswerten Lumpenproleten hat.

Euer kurzes Interview mit diesem sich Bill Stealey nennenden Microprose-Manager war diesbezüglich mehr als aufschlußreich. Eine kaufentscheidende Lehre aus diesen Äußerungen, die vom Niveau dieses Forestfoots eindeutig Zeugnis ablegen, muß jeder Leser von *POWER PLAY* selbst ziehen. Es fällt doch wohl nicht nur einem "weisen" Alten auf, daß der Bill Stealey gequirrte Gülle

Die Redaktion gratuliert Herrn von Thesing zu seinem ungebreimsten Computerenthusiasmus im reifen Alter. Mit 96 Jahren dürfte er der "Rekord-Oldie" unter unseren Lesern sein. Wenn es noch mehr *POWER PLAY*-Leser über 80 gibt, sollen sie sich doch mal bei uns melden. *hl*

Räuber und Schandi

Meiner Meinung nach sind kriegerische Simulationen genauso harmlos wie Indianer und Cowboy spielen. Allerdings sollte man kleinen Kindern und

Kontrolle der Meere. Die Aufgabe der Russischen Marine besteht darin, uns die Nutzung der Meere zu verwehren. Sie können sich sicherlich vorstellen, welches die einfachere Aufgabe ist." Doch sitzt man in seinem U-Boot, vergißt man, daß man sich auf der anderen Seite einen Russen vorstellen sollte, und versucht, schneller und besser als der Computer zu sein. Ich muß zugeben, ein Buch von Tom Clancy oder eines über die heroischen Missionen eines F-16-Piloten würde ich nicht lesen, aber eine Computersimulation mit solchen Themen übertrifft die Spannung eines "Flugsimulators IV" bei weitem.

Christian Zemsauer Naukrichen

Gratwanderung

"Simulationen und Ballerspiele". Wie die Begriffe schon sagen, gibt es solche und solche. Meiner Meinung nach weiß jeder beim Erwerb eines solchen Programms, wo der Hammer hängt. Ich selbst gehöre zu der Spezies, die meilenweit für eine gute Simulation geht, andererseits aber geradezu allergisch auf solche Spiele reagiert, wo das Ballern das Erste und Letzte ist, was man zu tun hat. Der Reiz von Simulationen besteht für mich in erster Linie in der Beherrschung der Technik. Man sollte sich hierbei nichts vormachen; jeder konsequente Gegner von Gewalt im Spiel dürfte noch nicht einmal einen Halma-kegel anfassen, geschweige denn eine Schachfigur. Der Schlüssel zur Beruhigung des Gewissens liegt in der Abstraktion. Je realistischer die Gestaltung, desto eher wird man geneigt sein, eine Simulation oder ein Spiel als zu brutal anzusehen, und ich denke, daß dies der allgemeine Maßstab ist.

Ein Sprite in einem Jump-and-Run-Spiel auszulöschen ist die eine, einen detailgetreuen Solda-

ten mit einer MG abzuknallen eine andere Sache. Letztlich ist es die Entscheidung des einzelnen, an welcher Tätigkeit er mehr Vergnügen findet. Krieg ist eine verdammt schmutzige Angelegenheit, manchmal läßt er sich nicht vermeiden. Trotzdem finde ich es im höchsten Maße überflüssig, neu erscheinende Simulationen mit den brandaktuellsten Kampfszenarios aus der Wirklichkeit auszustatten. In diesem Augenblick geht es nur noch um Emotionen, weniger um Geschick. Wer Gefallen daran findet, Hussein in einer Simulation höchstpersönlich die Bomben auf den Kopf fallen zu lassen, will nur noch seine Gefühle in einer Form realisieren, die mir arg befremdlich erscheint. Hier sollte man eine klare Linie ziehen und sagen, daß gewaltorientierte Emotionen wegen der Sache selbst oder gegen eine real existierende Gruppe nicht gefördert werden sollten. Diesen Weg zu gehen, bedeutet, über einen schmalen Grat zu wandern, denn fast jeder wird hierzu seine eigenen Ansichten haben. Es hilft meiner Meinung nach nicht, solche Programme einfach totzuschweigen, man muß sie kennzeichnen und darüber reden, denn nur so kann der einzelne sich eine eigene Meinung bilden.

Jörg Grunwald, Berlin



Und bist Du nicht willig, so brauch' Ich Gewalt. (Hicks) Florian Düsterbeck, Haan

von sich gab, oder? Übrigens: Es interessierte mich zu erfahren, ob es noch einen älteren treuen Leser als mich gibt; wir junggebliebenen Uralteln sollten einen Computerclub gründen, zu dem nur über 80jährige in Begleitung ihrer Eltern Zutritt haben.

Eugen Maria v. Thesing, Ouisburg

Idioten Begeisterten den Unterschied zwischen Spiel und Realität immer wieder vor Augen führen. Allein die übertriebene Präsentation mancher Hersteller stört mich manchmal, z.B. in der "Red Storm Rising". Anleitung: "...einfacher ausgedrückt: Die Aufgabe der US-Marine liegt in der

Du sprichst uns aus der Seele. Auch wir drehen mit Vergnügen eine Runde mit der F-16 auf dem Computer. Diese Maschinen fliegen leider nicht zum Selbstzweck, sondern aus militärischen Gründen. Solange man das nicht vergißt, sollte sich der "Verrohungsfaktor" aber in erträglichen Bahnen bewegen. Die Grenzen zur Geschmacklosigkeit sind dann erreicht, wenn Simulationen zur militärischen Lösung von aktuellen Konflikten mißbraucht werden. Dann muß jeder selber entscheiden, ob er diesen Weg noch mitgehen will.

vw

Unterschiede

Ich hoffe, Ihr wißt, daß die beiden Importversionen des Mega Drive (PAL/RGB) eine unterschiedliche Bildsequenz haben: deutsche und PAL-Import=50 Hz./RGB=60 HZ. Deshalb laufen alle Spiele auf dem deutschen, bzw. dem PAL-Import etwas langsamer. Es gibt sogar Spiele, wie z.B. Super Monaco GP, die auf dem PAL-Gerät überhaupt nicht laufen (bei Einschalten keine Reaktion)!

Ich fände es wichtig, so etwas in den Tests anzugeben und vor eventuellen Fehlkäufen zu warnen. Ihr könntet auch angeben, ob durch die langsamere Geschwindigkeit der Spielspaß abnimmt. Ich hoffe, daß Ihr in Zukunft bei wichtigeren Spielen solche Angaben macht.

Daniel Weiland Brühl

Der Unterschied zwischen 50 und 60 Hz ist zwar vorhanden, aber er ist nicht so dramatisch, daß deshalb der Spielspaß großen Schaden nimmt. Mir persönlich ist ein 60-Hz-Mega-Drive lieber, da alle Spiele ursprünglich für 60-Hz-Geräte programmiert wurden. Unseres Wissens nach war Super Monaco Grand Prix das einzige Importmodul, das nur auf 60 Hz lief. Sollte das noch einmal vorkommen, werden wir versuchen, es in den Test mit aufzunehmen.

Gesucht: "Atari 91"

Vor einiger Zeit war ja die Amiga 90, nun möchte ich wissen, ob es irgendwann einmal eine "Atari 91" geben wird?

Mark Hagedorn, Ritterhude

Es gibt eine jährliche Atari-Messe, die meist im Frühjahr oder Sommer in Düsseldorf stattfindet. So weit wir wissen, wird sie auch 1991 stattfinden.

mg

Fallengelassen

Beim Lesen Eures "Die besten Spiele"-Heftes wurde ich wieder an ein Problem schmerzhaft erinnert, das mir schon öfter sauer aufgestoßen ist: Oftmals werden die C-64-Versionen gar nicht erwähnt! Ob absichtlich oder nicht, wieso fallen z.B. die

C-64-Versionen von "Castlevania", "Block Out" oder "Blades of Steel" unter den Tisch, obwohl ich sie schon seit Mai 90 besitze, allerdings als Eigenimport. Andere Beispiele sind "Rings of Medusa", "Castle Master", "Champions of Krynn" und viele (wirklich viele) mehr.

Branko Viole, Kottenheim

Bei einigen Spielen wie Champions of Krynn haben wir die C-64-Umsetzung in der Tat (wenn auch ohne böse Absicht) unterschlagen. Bei einem Band, in dem 100 verschiedene Spiele vorgestellt werden, kommt es leider mal zu solchen Pannen. C-64-Spiele, die nur in den USA offiziell angeboten werden und womöglich auf deutschen PAL-Geräten nicht ohne weiteres laufen, testen wir absichtlich nicht. Gerade in einem solchen Jahresband wollen wir nur Spiele vorstellen, die man ohne große Probleme im Handel kaufen kann und keine technischen Schereleien verursachen.

hl

Da die C64GS-Konsole kompatibel zum C64-Computer ist, kann sie nur maximal 16 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen und diese sind noch nicht einmal umdefinierbar. Das heißt: Die C64GS hat eine noch vorsintflutlichere Grafik als die GX4000 mit 32 Farben aus einer Palette von 4096 Farben. Während die CPC-Konsole 32 Farben bei 160 x 200 Punkten auf den Screen bekommt, hat die C64GS nur alle 16... Damit steht es schon 2:0 für CPC. Auf den beiden in der POWERPLAY abgedruckten Bildern sieht man außerdem noch das völlig unterschiedliche Design der beiden Geräte: die C64GS im Commodore-typischen "Brotkasten-Design" mit den ebenfalls üblichen Schutzfarben des C64. Beim CPC: PC-übliches Weiß mit abgerundeten Kanten und elegantem modernem Design.

Ergebnis: Nicht nur im Aussehen, sondern auch in Sachen Hardware ist die CPC-Konsole der veralteten C64GS eindeutig überlegen. Die unzureichende, mangelhafte und Commodore-orientierte

aber ich glaube, daß dies ein Punkt ist, der den meisten Spielern relativ egal sein dürfte. Da beide Konsolen im Moment nicht in Deutschland verkauft werden, erübrigt sich wohl ein Glaubenskrieg. Solche Scherze wie die "Commodore-orientierte Berichterstattung" möge man doch bitte unterlassen — nicht jeder, der an der neuen Amstrad-Konsole den einen oder anderen Schwachpunkt moniert, ist automatisch ein Undercover-Agent von Commodore.

hl

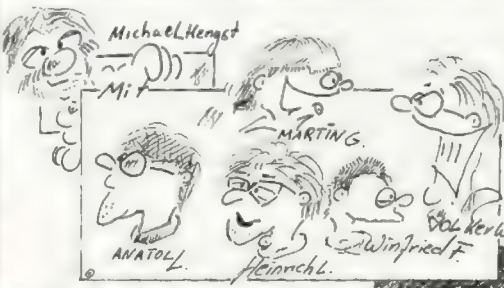
Amiga-Verbindung

Wenn ich auf meinem Schreibtisch zwei Amiga 500 stehen habe und gegen meine Freunde z. B. Populous spielen möchte, reicht es dann, wenn ich die beiden Amigas mit einem Null-Modem-Kabel verbinde oder muß ich mir dafür Modems kaufen? Wo kann man ein Null-Modem-Kabel bestellen? Bitte genaue Anschrift!

Thomas Röttschke, Penzberg

Auf den Kauf eines Modems kannst Du selbstverständlich verzichten. Tatsächlich reicht ein einfaches Null-Modem-Kabel, das Du Dir in jedem gut sortierten Elektronik-Bastelladen besorgen kannst.

vw



Die Power Play-Crew mit spitzem Bleistift, erfaßt von Mario Coopmann aus Rheinberg

Brotkastendesign

Da Heinrich Lenhardt nur freier Mitarbeiter bei der POWERPLAY ist, würde es mich mal interessieren, wo er außerdem beschäftigt ist... doch nicht zufällig bei Commodore? Oder könnt Ihr mir sonst irgendwie erklären, warum er die Amstrad CPCs immer unbegründet so schlechtmacht? Zum Beispiel dieser Vergleich von C64GS und GX 4000 in der Ausgabe 11/90 ist ja wohl eine Schweinerei sondergleichen!

tierte Berichterstattung des Herrn Lenhardt hat aber genau das Gegenteil darzustellen versucht.

Georg Odenthal, Aalen

Jetzt könnte man wirklich lange drüber streiten, welche Vorzüge und Nachteile der beiden Konsolen schwerer wiegen. Tatsache ist, daß die Amstrad-Konsole mehr Farben darstellen kann. Bei einigen Spielen sieht die farbärmere Darstellung auf dem C64 aber besser aus, weil die Auflösung höher ist. Das Design des C64 GS ist in der Tat nicht berühmt,

Netzbrenner

Wenn ich, wie immer, frühlich mein Mega Drive anschalte und 45 Minuten gespielt habe, stelle ich fest, daß es in meinem Zimmer nach verbranntem Plastik riecht. Dieser Geruch entsteht beim Netzgerät. Wenn ich es berühre, verbrenne ich mir die Finger. Ich habe ein Netzgerät von Profitec (wurde mit dem Mega Drive mitgeliefert) und stelle die Voltzahl immer auf 7,5 Volt. Wenn ich die Voltzahl niedriger stelle (z.B. auf 6 V) geht das Mega Drive nicht an. Was soll ich tun, ich möchte mindestens zwei Stunden am Tag videospiele. Ein Adapter ist schon zu Bruch gegangen.

Nils Hansen, Düsseldorf

Du solltest Dir unbedingt ein neues Netzteil kaufen. Wichtig ist, daß das Netzteil mindestens 1 Ampere liefert. Wenn es weniger als 1 Ampere hat, dann passiert genau das, was Du geschildert hast und das Netzteil geht langfristig kaputt.

mg

POWER+ TIPS

ZUM SAMMELN

Power-Tips

Computerspieletips

Lotus Esprit Challenge	62
Sherman M4	62
James Pond	62
Prince of Persia	62
Ports of Call	66
Dragon Wars	67
Fantasy World Dizzy	67
Wild West World	67
M 1 Tank Platoon	68
Turrican II	69
Savage Empire	70
Secret of the Silver Blades	74
Dr. Bobo antwortet	
Future Wars, Conquest of Camelot, The Secret of Monkey Island, Karateka, Maniac Mansion, Die Antwort zu Last Ninja 2	80

Videospieletips

Musha Aleste	81
Gynoug	81
California Games	81
Casino Games	81
Side Pocket	81
Penguin Boy	81
Super Mario World	82
Dondokodon	82
Cyber Cross	82
Darius II	84
Total Recall	84
John Madden Football	84
Bubble Bobble	84
Probotector	84
Magical Hat	84

King of Casino	84
Son Son II	84
Dungeon Explorer	84
Xevious	84
Teenage Mutant Ninja Turtles	84
Gargoyle's Quest	85
Castle of Illusion	85
Burning Force	85
Violent Soldier	85
Nemesis	85
Nam 1975	86
Darius	86
Hyper Lode Runner	86
Assault Suit Leynos	86
Sokoban II	86
Tennis Ace	87
Golden Axe	87
Clue Book	
Dragon Wars, Teil 7	88

JUELLENHINWEIS
Bild: "The Art of D&D"
1985 TSR, Inc.

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Hallo Computerspiele-Fans!



Ich träume nachts von ihnen. Sie marschieren über meinen Schreibtisch und linsen mir aus dem Monitor entgegen: "Lemmings"!

In letzter Zeit scheint Ihr Euch auch mit nichts anderem mehr zu beschäftigen. In den letzten Wochen sind so ca. 1000 Levelcodes bei uns eingegangen. Leider konnten wir, wie immer, nur einen Teil veröffentlichen. Spart Euch also Mühe und Briefporto, und wendet Euch wieder anderen Spielertips zu.

Wo wir gerade beim Thema sind: Wir möchten Euch noch einmal bitten, Eure Tips nur mit Kontonummer an uns zu schicken. Damit erspart Ihr uns viel zusätzliche Schreibarbeit, und Ihr kommt schneller an Euer Geld. Wenn Ihr noch kein

eigenes Konto habt, gibt es sicher ein Mitglied der Familie, das schon zu den Geldverdienern gehört.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß meine Kollegen und ich jeden Montag für zwei Stunden zu Eurer Verfügung stehen. Wenn Ihr also Fragen habt, dann könnt Ihr uns zwischen 15 Uhr und 17 Uhr in der Redaktion erreichen. Die Rufnummer ist 089/4613-289. Bitte habt aber Verständnis dafür, daß wir Euch keine Spielertips am Telefon geben können. Dann bleibt uns nämlich keine Zeit mehr zum Artikelschreiben.

Volker

Lotus Esprit Challenge (Amiga)

Eine kleine Pause gefällig? Kein Problem, Guido Conen aus Schwetzingen weiß Rat.

Gibt man für Player one den Namen "Monster" und für Player two den Namen "Sven-teen" ein und drückt dann den Feuerknopf, startet ein Zwischenspiel, ähnlich "Asteroids".

vw

Sherman M4

Thomas Derichs aus Stolberg ist mit seinem Sherman in der Normandie gelandet und gibt uns genaue Empfehlungen, wie Ihr die Einheit steuern müßt.

— Mit einem Panzer zerstört Ihr zuerst die Bunker an der Straße in D 12, D 13 und E 13. Danach müßt Ihr die feindlichen Panzer in E 11 vernichten.

Auch die beiden Stag-III-Panzer solltet Ihr besser ausschalten.

— Die drei verbleibenden Sherman-Panzer könnt Ihr zum Stützpunkt in E 11 kommandieren. Die Fahne des Lagers sollte allerdings noch nicht umgeändert werden.

— Nun erobert Ihr die Gebäude in H 1 und G 9. Die drei Panzer in E 8 müßt Ihr als nächstes auseinandernehmen. Doch Vorsicht, zerschießt dabei nicht die Brücke, sie ist wichtig!

— Dann zieht Ihr die Panzer wiederum nach, einen Sherman sollte man jedoch im Stützpunkt behalten.

— Mit einem US-Panzer räumt Ihr jetzt die Stellungen in den Quadranten C 9, C 10 und B 11 sowie die Bunker in A 10 und A 11. Man greift die Panzer am besten von hinten an, da sie hinter Schutzwällen stehen. Das Lager in B 9 könnt Ihr besetzen, aber bitte auch hier die Fahne nicht ändern!

— Jetzt müßt Ihr die Panzer in E 8, E 6 und G 9 ausschalten und danach das Haus in H 5 befreien. Dann sind der Panzer

in H 4, der Bunker und der dazugehörige Panzer in D 5 an der Reihe.

— Auch den deutschen Panzer in B 6 solltet Ihr zerstören. Als nächster Streich ist dann der Tank in F 3 fällig. Die beiden "Blechbüchsen" in F 1 und G 1 sind auch noch auszusradieren. Um einen Gegenangriff auszuschließen, müßt Ihr die beiden Panzer in E 0 außer Gefecht setzen. Dann fahrt Ihr zu C 2 und räumt dort auf.

— Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um den Panzern und Bunkern in A 4, A 3, C 4, B 4 und D 5 den Garaus zu machen. Dann schickt Ihr einen Panzer in das Dorf in Planquadrat G 1. Mit dem zurückgelassenen Tank in E 11 werden jetzt die beiden Kommandobunker zerstört.

— Danach solltet Ihr das Geschütz in B 3 demonstrieren und die Fahnen in den Lagern G 1, B 9, F 7 und E 11 ändern.

Damit wäre dieser Level geschafft, und Ihr könnt Euch die restlichen drei vornehmen. vw

James Pond (Amiga)

Simon Budig aus Grävenwiesbach ist durch "James Pond"-Dauerspielen auf einen versteckten Warp gestoßen. Wenn Ihr in der ersten Mission "Licence to Bubble" alle Krabse befreit habt, dann ganz nach links schwimmt (siehe Karte) und die Joystick nach unten drückt, findet Ihr Euch, wie von Geisterhand, in Mission 6 (Fishfingers) wieder.

Gebt Ihr während des Spiels das Wort "JUNKZARD" ein und drückt auf Return, dann seid Ihr unverwundbar und könnt Euch mit der unteren Tastenreihe durch alle Missionen beamen.

vw



Ein feuchter Level-Warp für alle Fischfreunde

TIP DES MONATS

Prince of Persia

Die 500 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal an Dirk Wrocklage und Ingo Knollmann aus Ibbenbüren. Mit ihren Karten und Erklärungen liefern sie sicher vielen "Prinzen" eine vorzügliche Überlebenshilfe. Also, stürzt Euch ins Abenteuer!

— Man sollte sich die Beschreibung zu dem jeweiligen Level vor dem Spielen gut durchlesen, da man sonst während des Spiels bei einigen Passagen leicht in Zeitdruck geraten kann!

Übrigens: Manchmal ist es nützlich mit dem Gegner die Seiten zu wechseln, um ihn dann auf eine Bruchplatte oder in ein Fallbeil zu befördern. Dies erreicht man dadurch, daß man mit gezogenem Schwert versucht, an dem Gegner vorbeizulaufen. Dabei sollte man sich allerdings vor den Schlägen des Gegners hüten.

— Level 1:

Dieser Level ist wohl mit der einfachste. Man folgt den Pfeilen, bis man zum Schwert gekommen ist. Dieses hebt man

dann auf und geht bis zum Feind 1 den gleichen Weg zurück. Nachdem man diesen besiegt hat, drückt man das "I" und verläßt den Level.

— Level 2:

Nachdem man den Pfeilen gefolgt ist und sich bis zur Position 1 durchgeschlagen hat, stellt man sich mit dem Gesicht nach links ganz an den Rand dieser Platte. Dann springt man hinüber, wobei man sich auf der anderen Seite mit "Knopf" festhält und sich mit Hebel nach vorne hochhängelt. Man drückt dann das "I", springt mit derselben Methode zurück und läuft zum Ausgang.

— Level 3:

Man folgt den Pfeilen bis zur Position 1. Dabei hat man auch die "Tor-auf"-Platte für das Tor 1 gedrückt. Nun stellt man sich an den Rand der Platte und wartet, bis das Geräusch des fallenden Tores vorüber ist. Jetzt springt man auf die "Tor-auf"-Platte und läuft weiter bis zum Bildschirm mit dem Tor 1. Dort läuft man bis auf die Bruchplatte, springt im Lauf genau auf ihr ab, hält sich unter dem fallenden Tor 1 fest und zieht sich unter ihm hoch. Diese Aktionen müssen sehr schnell geschehen, da das Tor einem nicht viel Zeit läßt.

Nun folgt man dem Pfeil an Position 2 vorbei bis zum "I". Dies wird gedrückt, und man läuft denselben Weg bis Tor 2 wieder zurück. Jetzt läßt man sich einfach auf die Ebene fallen, auf der das Skelett liegt. Den erwachten Knochenmann stößt man den rechten Abhang hinunter und klettert hinterher. Nun muß man es auf die Bruchplatte treiben, da unter dieser ein Abgrund liegt. Das Skelett fällt dort hinein, und der Weg bis zum Ausgang ist frei.

— Level 4:

Nachdem man bis zum Feind 1 gelaufen ist und diesen besiegt hat, drückt man auf die

"Tor-auf"-Platte (sie liegt hinter dem Feind) und springt hinüber. Dann betätigt man die Platte, die zwischen Tor 1 und Tor 2 liegt und öffnet damit Tor 3. Jetzt läuft man in Richtung Feind 2, am Ausgang und an Position 1 vorbei und drückt das "I". Nun läuft man zurück bis zur Position 1. Dort befindet sich jetzt ein Spiegel, durch den man mit Anlauf hindurchspringt und weiter bis zum Ausgang läuft.

— Level 5:

Man folgt den Pfeilen bis zur Position 1. Nun stellt man sich an den Rand der Platte und springt aus dem Stand mit He-

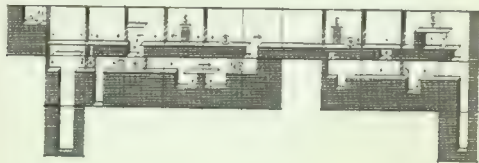
←	Schwert	-	Bruchplatte
①	Feind	I	Säule
■	Start / Ende	1	Position (s. Text)
⚡	Energie	T	Tor (mit Nummer)
⬇	Energiepunkt	+	Tor auf
+	Gift	+	Tor zu
⚔	Fallbeil	!	Ausgang auf
⚡	Stacheln		

Die Legende zu allen Prince of Persia-Karten

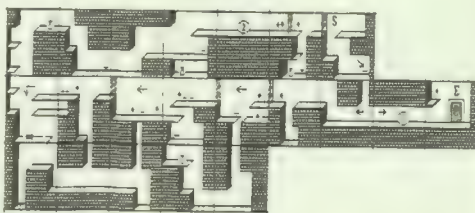
Level 2



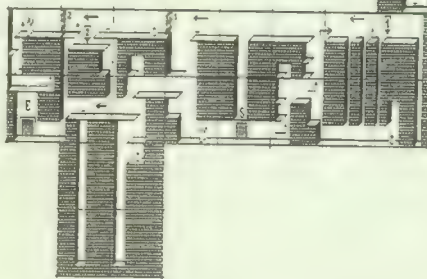
Level 4



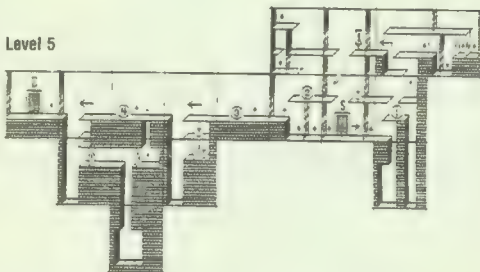
Level 1



Level 3

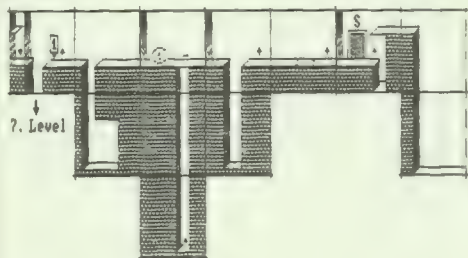


Level 5

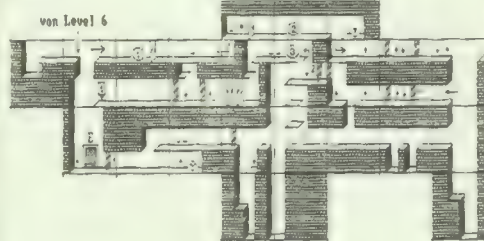


In den ersten fünf Levels könnt Ihr Euch warmspielen

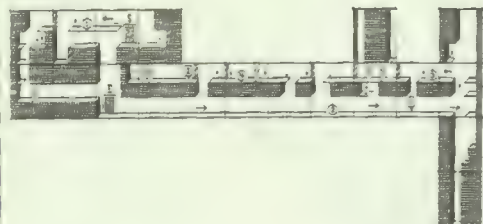
Level 6



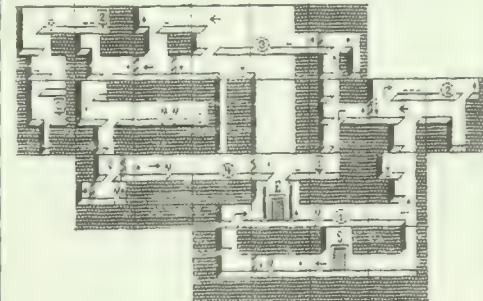
Level 7



Level 8



Level 9



bei oben links (ohne Knopf!) hinunter. Man landet dabei auf der Ebene, auf der auch Feind 2 steht. Diesen besiegt man dadurch, daß man ihn links hinunterwirft. Anlauf nimmt und einfach über ihn hinwegspringt. Nachdem man dann auch noch Feind 3 und 4 besiegt hat, ist der Weg zum Ausgang frei.

— Level 6:

Dieser Level ist nicht schwer zu lösen. Vom Start aus läuft man durch die beiden Tore (nachdem man sie geöffnet hat) und gelangt zu Feind 1. Dieser ist die einzige Schwierigkeit in diesem Level, da er sehr schwer zu besiegen ist. Nachdem man dies geschafft hat, kommt man zu Position 1. Hier gibt es eine Besonderheit des Levels: Wenn man mit Anlauf auf die andere Seite springt, tritt das zweite Ich auf die "Tor-zu"-Platte. Man fällt dann in den Abgrund hinein, welcher zu Level 7 führt, braucht also gar nicht erst auf die andere Seite zu springen, sondern kann sich gleich in den Abgrund stürzen.

— Level 7:

Zu Beginn dieses Levels kommt man von oben aus Level 6 gefallen. Man muß sich also mit Knopf und Hebel hoch festhalten. Nachdem man dann den Pfeilen gefolgt und bis zu Tor 1 gelangt ist, muß man aufpassen. Man darf nicht die "Tor-zu"-Platte direkt nach Tor 1 betätigen, da man sonst den Umweg über die gestrichelten Pfeile laufen muß. Beide Wege führen jedoch im Endeffekt zu Tor 2. Jetzt führt der Weg weiter bis zur Position 1. Dort trinkt man die an dieser Stelle befindliche Flasche. Dann kann man sich in den Abgrund stürzen. Dies hätte normalerweise den Tod zur Folge, durch den Zaubertrank jedoch kommt man sicher unten an. Jetzt betätigt man die "Tor-auf"-Platte und drückt das "I". Hier sollte man jedoch nicht den Versuch machen, den Energiepunkt zu sammeln, da man diesen nicht erreichen kann, ohne daß das Tor wieder zufällt. Es ist zeitlich einfach nicht zu schaffen. Will man ihn jedoch unbedingt erreichen, muß man schon über den Umweg laufen und bei dem zweiten gestrichelten Pfeil nicht hoch, sondern nach links laufen und über den Abgrund springen. Dabei aber ja nicht auf die "Tor-zu"-Platte treten, da sonst der Energiepunkt überhaupt nicht mehr zu errei-

chen ist! Dann kann man den Energiepunkt aufnehmen und wieder zurück zum gestrichelten Pfeil laufen. Hier geht dann der Weg ganz normal weiter.

— Level 8:

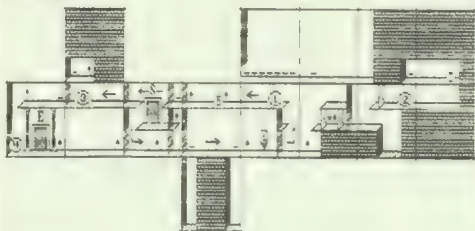
Dieser Level beginnt schon ziemlich schwierig, da Feind 1 eine große Kampfstärke entwickelt und hinter der Spielfigur gleich eine Bruchplatte liegt. Nachdem man dann bis zur Position 1 gelangt ist, muß man aufpassen. Man muß darauf achten, daß Feind 3 nach links schaut. Dann schleicht man (mit Knopf und Hebel rechts) bis in den nächsten Bildschirm. Hier geht man den Pfeilen nach und schleicht wieder in den Bildschirm von Gegner 3. Dieser kann die Spielfigur noch nicht sehen. Wenn man jetzt aber das Schwert zieht, hört er sie. Er dreht sich um, und nun muß man erreichen, daß er genau auf der "Tor-auf"-Platte liegenbleibt. Schafft man dies nicht, beginnen sich die nächsten drei Tore zu schließen und man muß sich sehr beeilen, um auch noch durch das dritte Tor zu gelangen (nicht unmöglich, aber sehr schwer). Hat man schließlich auch Feind 4 besiegt und ist an Position 2 vorbeigekommen, drückt man auf das "I". Auf dem Rückweg merkt man allerdings, daß das Tor bei Position 2 geschlossen ist. Man geht daher so nah wie möglich an das Tor heran und wartet. Nach kurzer Zeit kommt von rechts eine Maus gelaufen, die das Tor öffnet. Jetzt kann man hinunterspringen und zum Ausgang laufen.

— Level 9:

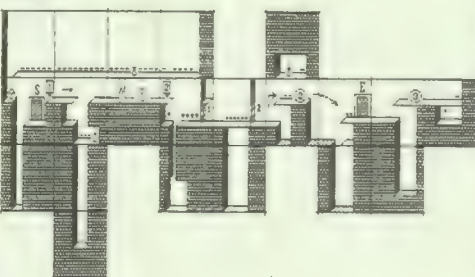
Nachdem man bis zu Feind 2 gekommen ist, erledigt man diesen. Man läuft zurück zu Tor 1, das jetzt offen ist, und weiter bis zu Position 1. Hier muß man auf die Bruchplatte treten (aber nicht selber hinterherfallen), damit das Tor vor dem "I" geöffnet wird. Jetzt kann man eigentlich den Pfeilen bis zum "I" folgen, dieses betätigen und sich von dort aus zum Ausgang hinunterhangeln (nicht springen!).

Eine Sache ist zu diesem Level allerdings noch zu sagen: Man sollte nicht den Fehler (oder den Spaß?) begehen, die an Position 2 befindliche Flasche zu trinken. Sollte man dies tun, passiert etwas sehr Ungewöhnliches. Hier sei der Tip gegeben, daß man diesen Zustand nur mit der an Position drei befindlichen Flasche aufheben kann!

Level 10



Level 11



— Level 10:

Nachdem man auf die untere Ebene gesprungen und bis zu Position 1 gekommen ist, schleicht man unter dem Tor hindurch und klettert zu Feind 1 hoch, der immer noch nach links schaut. Man zieht nun das Schwert, wechselt mit dem Gegner die Seiten und stößt ihn rechts hinunter. Jetzt folgt man den Pfeilen bis zum Feind 3. Dieser wird erledigt, und man betätigt die "Tor-auf"-Platte, die man über die Bruchplatte erreichen kann, die sich über der Spielfigur befindet. Nun betätigt man das "I", läuft zurück bis zur Bruchplatte, hängelt sich dort hinunter, erledigt Feind 4 und läuft zum Ausgang.

— Level 11:

Vom Start aus klettert man bis zur Position 1 hinauf. Nun läuft man nach rechts bis zum Ende der Plattform, springt genau auf ihm ab und hält sich auf der anderen Seite fest. Jetzt läuft man bis zur Position 2. Man klettert nun über die Bruchplatte nach oben und läuft hier ohne anzuhalten bis ganz nach rechts. Die Platten, die dabei hinuntergefallen sind, sind auf die "Tor-zu"-Platten gefallen. Jetzt hängelt

man sich hinunter und kann die "Tor-auf"-Platte betätigen, wodurch Tor 1 und Tor 2 geöffnet werden. Nun muß man sich allerdings beeilen durch die beiden Tore zu kommen, da diese beginnen sich zu schließen. Nachdem man dann Feind 2 besiegt hat, springt man mit Anlauf am Ende der Plattform ab und hält sich solange mit Knopf und Hebel nach oben fest, bis man wieder sicher steht. Jetzt kann man bis zum "I" laufen, es betätigen und der Weg zum Ausgang ist frei.

— Level 13:

Vom Start aus folgt man den Pfeilen bis zur Position 1. Dabei ist anzumerken, daß man möglichst nie auf einer der Ebenen stehenbleiben sollte, da es viele Bruchplatten gibt und die Gefahr besteht, daß man aus Versehen auf einer stehenbleibt. Ist man also bei Position 1 angekommen, drückt man die "Tor-auf"-Platte, die eine Plattform höher liegt und klettert zur Position 1 zurück. Nun läuft man bis hinter das Tor, nimmt Anlauf und folgt weiter den Pfeilen bis zur Position 2. Jetzt kommt von oben das zweite Ich herabgefallen. Es zieht — genau wie die eigene Spielfigur — das

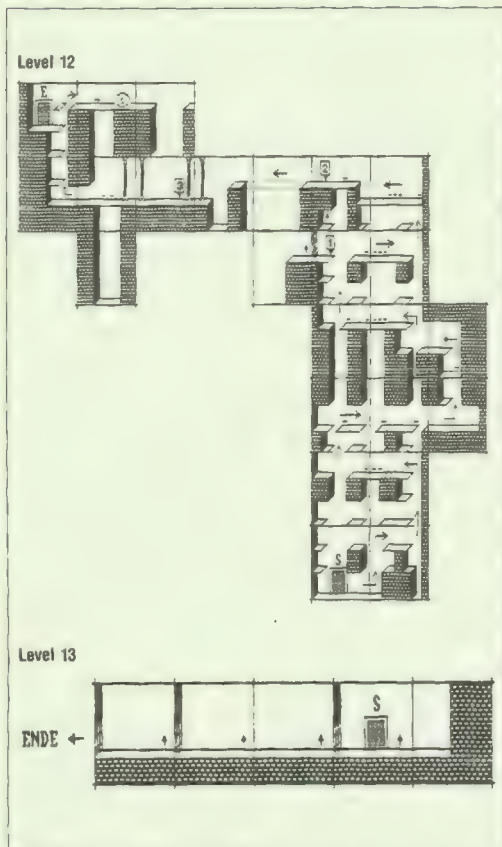
THE SOFTWARE MANIACS "HOTLINE"

..... DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

PC	Amiga ST	PC	Amiga ST
Amiga + 512 KB	99,95	Eye of the Beholder	69,95 69,95
Amiga Mouse	39,95	Talon MK II	a.a.
Antares	69,95 69,95	Fate - Gates of Dawn	72,95 64,95 64,95
A-10 Tank Killer	84,95 79,95 79,95	Flight of the Intruder	84,95 a.a. a.a.
Bards Tale 1	69,95 69,95	Galleons of Glory	a.a.
Bards Tale 4 (Dragonwar)	69,95 64,95	Genghis Khan	84,95 79,95 64,95
Baron of Cormic Forge	84,95 a.a.	Grids	69,95 64,95 64,95
Buck Rogers	69,95 69,95	Great Courts 2	69,95 64,95 64,95
Calaver	71,95 64,95 64,95	Illustrious Blues	69,95 64,95 64,95
Champions of Krynn	66,95 66,95 68,95	Imperium	72,95 64,95 64,95
Chaos Strikes Back	61,95 61,95	Kings Quest 5	89,95
Command IQ	94,95	Learnings	69,95 59,95 59,95
Curse of Azure Bonds	59,95 69,95 72,95	Legend of Fairghail	72,95 64,95 64,95
Death Knights of Krynn	74,95 69,95	Links Zusatzkurse	94,95
Dragonflight Special Ed.	84,95 69,95 69,95	Links	79,95
Dungeonmaster	84,95 62,95 62,95	MI Tank Platform	84,95 69,95 69,95
Elvira	89,95 70,95 70,95	Mario Andretti Racing	69,95 64,95 64,95

Wir haben mehr auf Lager!

Amiga 1280, 256K, 512K, 1024K, 2048K, 4096K, 8192K, 16384K, 32768K, 65536K, 131072K, 262144K, 524288K, 1048576K, 2097152K, 4194304K, 8388608K, 16777216K, 33554432K, 67108864K, 134217728K, 268435456K, 536870912K, 1073741824K, 2147483648K, 4294967296K, 8589934592K, 17179869184K, 34359738368K, 68719476736K, 137438953472K, 274877906944K, 549755813888K, 1099511627776K, 2199023255552K, 4398046511104K, 8796093022208K, 17592186044416K, 35184372088832K, 70368744177664K, 140737488355328K, 281474976710656K, 562949953421312K, 1125899906842624K, 2251799813685248K, 4503599627370496K, 9007199254740992K, 18014398509481984K, 36028797018963968K, 72057594037927936K, 144115188075855872K, 288230376151711744K, 576460752303423488K, 1152921504606846976K, 2305843009213693952K, 4611686018427387904K, 9223372036854775808K, 18446744073709551616K, 36893488147419103232K, 73786976294838206464K, 147573952589676412928K, 295147905179352825856K, 590295810358705651712K, 1180591620717411303424K, 2361183241434822606848K, 4722366482869645213696K, 9444732965739290427392K, 18889465931478580854784K, 37778931862957161709568K, 75557863725914323419136K, 151115727451828646838272K, 302231454903657293676544K, 604462909807314587353088K, 1208925819614629174706176K, 2417851639229258349412352K, 4835703278458516698824704K, 9671406556917033397649408K, 19342813113834066795298816K, 38685626227668133590597632K, 77371252455336267181195264K, 154742504910672534362390528K, 309485009821345068724781056K, 618970019642690137449562112K, 1237940039285380274899124224K, 2475880078570760549798248448K, 4951760157141521099596496896K, 9903520314283042199192993792K, 19807040628566084398385987584K, 39614081257132168796771975168K, 79228162514264337593543950336K, 158456325028528675187087900672K, 316912650057057350374175801344K, 633825300114114700748351602688K, 1267650600228229401496703205376K, 2535301200456458802993406410752K, 5070602400912917605986812821504K, 10141204801825835211973625643008K, 20282409603651670423947251286016K, 40564819207303340847894502572032K, 81129638414606681695789005144064K, 162259276829213363391578010288128K, 324518553658426726783156020576256K, 649037107316853453566312041152512K, 1298074214633706907132624082305024K, 2596148429267413814265248164610048K, 5192296858534827628530496329220096K, 10384593717069655257060992658440192K, 20769187434139310514121985316880384K, 41538374868278621028243970633760768K, 83076749736557242056487941267521536K, 166153499473114484112975882535043072K, 332306998946228968225951765070086144K, 664613997892457936451903530140172288K, 1329227995784915872903807060280344576K, 2658455991569831745807614120560689152K, 5316911983139663491615228241121378304K, 10633823966279326983230456482242756608K, 21267647932558653966460912964485513216K, 42535295865117307932921825928971026432K, 85070591730234615865843651857942052864K, 170141183460469231731687303715884105728K, 340282366920938463463374607431768211456K, 680564733841876926926749214863536422912K, 1361129467683753853853498429727072845824K, 272225893536750770770699685945414569152K, 544451787073501541541399371890829138304K, 1088903574147003083082798743781658276608K, 2177807148294006166165597487563316553216K, 4355614296588012332331194975126633106432K, 8711228593176024664662389950253266212864K, 17422457186352049329324779900506532425728K, 34844914372704098658649559801013064851456K, 69689828745408197317299119602026129702912K, 139379657490816394634598239204052259405824K, 278759314981632789269196478408104518811648K, 557518629963265578538392956816210903623296K, 1115037259926531157076785913632421807246592K, 2230074519853062314153571827264843614493184K, 4460149039706124628307143654529687228986304K, 8920298079412249256614287309059374457972608K, 17840596158824498513228574618118748915945216K, 35681192317648997026457149236237497831890432K, 7136238463529799405291429847247499566378064K, 14272476927059598810582859694494999132756128K, 28544953854119197621165719388989998265512576K, 57089907708238395242331438777979996531025152K, 114179815416476790484662877555959993062050304K, 228359630832953580969325755111919986124100608K, 456719261665907161938651510223839972248201216K, 913438523331814323877303020447679944496402432K, 1826877046663628647754606040895359888992804864K, 3653754093327257295509212081790719777985609728K, 7307508186654514591018424163581439555971219456K, 14615016373309029182036848327162879111942438912K, 29230032746618058364073696654325758223884877824K, 58460065493236116728147393308651516447769755648K, 116920130986472233456294786617303032895539511296K, 233840261972944466912589573234606065791079022512K, 467680523945888933825179146469212131582158045024K, 935361047891777867650358292938424263164316090048K, 1870722095783555735300716585876848526328632180096K, 3741444191567111470601433171753697052657264360192K, 7482888383134222941202866343507394105314528720384K, 14965776766268445882405732687014788210629057440768K, 29931553532536891764811465374029576421258114881536K, 59863107065073783529622930748059152842516229763072K, 119726214130147567059245861496118305685032459526144K, 239452428260295134118491722992236611370064919052288K, 478904856520590268236983445984473222740129338104576K, 957809713041180536473966891968946445480258676209152K, 1915619426082361072947933783937892890960517352418304K, 3831238852164722145895867567875785781921034704836608K, 7662477704329444291791735135751571563842069409673216K, 15324955408658888583583470271503143127684138819346304K, 30649910817317777167166940543006286255368277638692608K, 61299821634635554334333881086012572510736555277385216K, 122599643269271108668667762172025145021473110554770432K, 245199286538542217337335524344050290042946221109540672K, 490398573077084434674671048688100580085892442219081344K, 980797146154168869349342097376201160171784884438162688K, 1961594292308337738698684194752402320343569768876325376K, 3923188584616675477397368389504804640687139537752650752K, 7846377169233350954794736779009609281374279075505301504K, 15692754338466701909589473558019218562748558151010603008K, 31385508676933403819178947116038437125497116302021206016K, 62771017353866807638357894232076874250994232604042412032K, 125542034707733615276715788464153648501988465208084824064K, 251084069415467230553431576928307297003976930416169648128K, 502168138830934461106863153856614594007953860832339296256K, 1004336277661868922213726307713228888015917721664678592512K, 2008672555323737844427452615426457776031837443329357185024K, 401734511064747568885490523085291555206367488665871430048K, 803469022129495137770981046170583110412734977331742860096K, 1606938044258990275541962092341166220825469954663485720192K, 3213876088517980551083924184682332441650939909326971440384K, 6427752177035961102167848369364664883301879818653942880768K, 12855504354071922204335696738729329766603759637307885761536K, 25711008708143844408671393477458659533207519274615771523072K, 51422017416287688817342786954917319066415038549231544046144K, 102844034832575377634685573909834638132830077098463072092288K, 205688069665150755269371147819669276265660154196926144185728K, 411376139330301510538742295639338552531320308393852288371552K, 822752278660603021077484591278677105062640616787704576743104K, 1645504557321206042154969157557354210125281233775409153486208K, 3291009114642412084309938315114708420250562467550818307372416K, 6582018229284824168619876630229416840501124935101636614744832K, 131640364585696483372397532604588336810022498702032732896896K, 263280729171392966744795065209176673620044997404065465793792K, 526561458342785933489590130418353347240089994808130931587584K, 105312291668571186897918026083670669448017998961626186175168K, 210624583337142373795836052167341338896035997923252373350336K, 421249166674284747591672104334682677792071995846504746700672K, 842498333348569495183344208669365355584143991693009493401344K, 1684996666697138990366688417338730711168287983386018986802688K, 3369993333394277980733376834677461422336575966772037973605376K, 6739986666788555961466753669354922844673151933544075941210752K, 13479973373577111922933507338709845689346303867088151842421504K, 26959946747154223845867014677419691378692607734176303684843008K, 53919893494308447691734029354839382757385215468352607369686016K, 107839786988616895383468058709678765546770430936705214739372032K, 215679573977233790766936117419357531093540861873410429478744064K, 431359147954467581533872234838715062187081723746820858957488128K, 862718295908935163067744469677430124374163447493641717914976256K, 1725436591817870326135488939354860248748326894987283435429952512K, 3450873183635740652270977878709720497496653789974566870859905024K, 6901746367271481304541955757419440994993307579949113741719810048K, 13803492734542962609083911514838881989986615159898227483439620096K, 2760698546908592521816782302967777979997323031979645496687320192K, 5521397093817185043633564605935555959994646063959290993374640384K, 11042794187634370087267129211871111919989292127919581906749280768K, 22085588375268740174534258423742223839978584255839163813489601536K, 44171176750537480349068516847484447679957168511678327626979203072K, 88342353501074960698137033694968955359914337023356655253958406144K, 1766847070021499213962740673899379107198286740467133105079168128K, 3533694140042998427925481347798758214396573480934266210158336256K, 7067388280085996855850962695597516478793146961868532420316672512K, 14134776560171993711701925391195032957586293923737064840633345024K, 28269553120343987423403850782390655915172587847474129681266690048K, 56539106240687974846807701564781311830345175774948259362533380096K, 113078212481375949693615403129562623660690351549896518725066760192K, 226156424962751899387230806259125247321380703099793037450133520384K, 452312849925503798774461612518250494642761406199586074900267040768K, 904625699851007597548923225036500989285522812399172149000534081536K, 180925139970201519509784645007300197857104562479834429800106813072K, 361850279940403039019569290014600395714209124959668859600213626144K, 723700559880806078039138580029200791428418249919337719200427252288K, 1447401119761612156078277160058401582856836499838675438400854504576K, 2894802239523224



Schwert. Dies steckt man nun zurück und läuft auf das zweite Ich zu. Dabei erhält man einen Energiepunkt. Jetzt läuft man nach links bis zur Position 3 (keine Angst — einfach laufen!). Es werden Platten hingezaubert (gepunktete Linien). Hier, wie auch im folgenden Bildschirm, muß man einige Zeit warten, bis einige Bruchplatten herabgefallen sind. Nun läuft man zu Feind 1 (Jafar). Nachdem man diesen besiegt hat, läuft man zum Ausgang, der sich automatisch öffnet.

— Level 13:

Dieser Level ist wohl der schwierigste von allen. Vom Start aus drückt man die "Tor auf"-Platte und läuft dann einfach nach links. Nun hat man das Spiel geschafft und kann sich von einer ziemlich kurzen, aber gut animierten Endsequenz entschädigen lassen.

vw

Ports of Call

Clas v. Dwingelo-Lütten aus Weyhe-Leeste hat seine Erfahrungen als Reeder zu Papier gebracht. Auf das die Geschäfte florieren mögen...

Beim Schiffskauf solltet Ihr Euch zunächst mit einem Frachtschiff der Pre-Owned-Klasse begnügen. Ein High-Tech-Schiff wäre jetzt noch zu teuer.

Die Pre-Owned-Schiffe haben einige Vorteile gegenüber der Low-Cost-Klasse. Zum Beispiel werden sie nicht schon nach ein paar Fahrten reparaturanfällig, außerdem sind sie etwas schneller. Man kann also ruhig Terminfrachten übernehmen. Wer noch nicht so geübt in Manövern wie z.B. Eisberge umfahren oder Im-Hafen-anlegen ist, sollte zunächst mit einem Standardschiff üben und erst später auf ein größeres Schiff umsteigen.

— Die Häfen

Ihr solltet Euch als Heimathafen entweder Houston, San Francisco oder Hongkong aussuchen, weil es dort die für einen guten Start notwendigen Frachtabgebote in Massen gibt. Ich habe als Heimathafen Houston ausgewählt und bin von dort aus nach Calcutta oder Hongkong gefahren. Dort angekommen, bin ich die gleiche Route wieder zurückgefahren. Dies habe ich immer wiederholt und konnte mir schon nach kurzer Zeit ein neues Schiff kaufen. Es ist ratsam, immer in der Nähe der genannten Häfen zu bleiben, da es dort — wie schon erwähnt — die guten Angebote gibt. Und vergeßt nicht, alle paar Wochen mal ins Büro zu gehen, um die noch ausstehenden Schulden zu bezahlen. Vergißt man dies, steht man schnell vor einem riesigen Schuldenberg.

— Die Terminfracht

Wenn Ihr eine Terminfracht übernommen habt, solltet Ihr die Geschwindigkeit des Schiffes auf keinen Fall drosseln; es spart zwar Treibstoff, aber Ihr müßt auch zu umfahrenden Stürmen mit einkalkulieren. Habt Ihr eines Tages ein High-Tech-Schiff gekauft, müßt Ihr die Stürme unbedingt meiden, auch wenn Ihr eine Terminfracht übernommen habt. Bei jedem Durchfahren eines Sturmes betragen die Schäden nämlich bis zu 5 Prozent und bei Schiffen dieser Bauart liegen die Kosten bei einer halben Million pro Prozent Schaden. Die Konventionstrategie ist meistens billiger als eine Reparatur. Denkt aber daran, daß Ihr immer genug Treibstoff zum Umfahren der Stürme dabei haben müßt.

Zum Schluß noch ein guter Tip: Beim Kauf von teuren Schiffen solltet Ihr auf die Preise achten. Ihr könnt Euch z.B. ein Schiff für 35 Millionen kaufen und es ein paar Wochen später für mehr als das Doppelte wieder verkaufen. Das lohnt sich aber erst, wenn Ihr genug Geld habt, um das teure Schiff zu erwerben.

— Das An- und Ablegen im Hafen:

1. Je schneller Ihr seid, um so engere Kurven könnt Ihr fahren.

2. Je kleiner das Schiff, um so schneller kommt Ihr zum Stehen; d.h., große Schiffe haben einen längeren "Bremsweg". Also paßt auf, daß Ihr die Geschwindigkeit rechtzeitig drosselt, bevor es zu spät ist

und Ihr an der nächsten Kai-mauer hängenbleibt.

3. Das größte Schiff verfügt erfreulicherweise über Bugstrahlruder, mit denen Ihr ohne Probleme auf der Stelle drehen könnt. Man braucht nur den Regler auf die entgegengesetzte Seite des Steuerreglers zu schieben, und schon dreht sich Euer Schiff fast auf der Stelle.

4. Wenn Ihr bis zum Liegeplatz vorgedrungen seid, solltet Ihr die Geschwindigkeit auf ein Minimum drosseln (so kommt Ihr im Notfall schnell zum Stehen). Jetzt müßt Ihr den Bug schräg in das vorgesehene Feld drehen. Solltet Ihr dabei der Kai-mauer zu nahe kommen, dreht Ihr ein bißchen in die entgegengesetzte Richtung. Wenn es nötig ist, setzt Ihr noch etwas zurück (siehe Zeichnung).

5. Häfen wie Lagos, Rio de Janeiro und Jebel Dhana solltet Ihr vorerst auslassen, weil diese mit großen Schiffen kaum in der vorgeschriebenen Zeit zu schaffen sind. Es ist ratsam, solche Häfen erst anzulaufen wenn Ihr schon etwas Übung habt. Auch Basrah solltet Ihr zunächst nicht anlaufen, da es hier häufig vorkommt, daß Ihr beschossen werdet und das Schiff starke Schäden davonträgt.

— Das Umfahren von Eisbergen und Schiffen

Beim sicheren Umfahren von Eisbergen dürfte es eigentlich keine Schwierigkeiten geben. Mit etwas Übung sind die Eisberge leicht zu meistern und stellen keine Gefahr dar.

Riffe sind im Vergleich dazu schon viel riskanter. Der Abstand zwischen zwei Sandbänken ist meist so gering und kurvenreich, daß die Durchfahrt mit großen Schiffen zur reinsten Quälerei wird.

— Das Retten von Schiffbrüchigen

Irgendwann im Verlauf des Spiels werdet Ihr einer Rettungsinsel mit Schiffbrüchigen begegnen. Zuerst müßt Ihr herausfinden, in welche Richtung die Rettungsinsel treibt. Nun könnt Ihr Euch in etwa denken, wohin Ihr fahren müßt.

— Das Ausweichmanöver

Was tut man, wenn ein anderes Schiff auf Kollisionskurs fährt? Zuerst müßt Ihr auf Rückwärtsfahrt gehen. Wenn das geschehen ist, braucht Ihr nur noch ein wenig nach rechts oder links zu steuern. Nach kurzer Zeit ist das andere Schiff schon außer Reichweite.

vw

Dragon Wars

Für alle, die mit unserem Clue-Book alleine nicht klar kommen, hat Timo Harnfeld aus Clenze hilfreiche Ratsschläge für den Einsteiger. Tobias Kühn aus Waging liefert dazu eine Karte von Dilmun.

Mit Hilfe der Soul Bowl kann man den Druiden Zaton im Mystic Wood zum Leben erwecken.

Bei den Scorpion People ist das Enkidu-Totem sehr beliebt.

Im Magical College auf der Insel Rustic hilft High Magic.

Mushrooms sind eine Götterseise.

Necropolis ist die Heimat Nergals.

Irkalla lebt auf der Isle of Woe in der Magan Underworld.

In der Dwarven Clan Hall zündet die Zwerge befreien und

erst dann auf Schatzsuche gehen.

Im Phoebeus Dungeon den Drachen ruhig fressen lassen, sonst zerstört er die Stadt, und man selbst erhält von Berengaria in der "City of the Yellow Mud Toads" keine Scrolls.

Manche Statuen lassen sich bewegen.

Schaut doch einfach mal bei Lansk Undercity und Passengers Dock auf King's Island vorbei.

Der Universal God im Tempel von Nisir will ein Zeichen von Euch sehen, also zeigt ihm das Sword of Freedom.

In die Sunken Ruins kommt man nur mit Hilfe des Water Potion.

The Slicer findet man in einem der Höllenfeuer in der Unterwelt.

Man läuft einfach durch das Feuer. Das kostet zwar ein paar Hitpoints — die anschließende Belohnung ist es aber wert.

Irkalla solltet Ihr opfern, wenn Ihr in der Underworld überleben wollt und dort den Tempel besuchen möchtet.

Die vier Teile der Karte befinden sich in Tars Ruins, Snake Pit, Necropolis und Freeport.

High-Magic-Sprüche könnt Ihr in Freeport kaufen.

Zaubersprüche kauft man auch in Lansk Undercity, und zwar in dem Laden, der vorübergehend geschlossen ist.

Wenn man den Sumpf in den Depths of Nirsi gefunden hat, ist man Namtar sehr nahe gekommen. Vielleicht hilft Euch Soften Stone weiter.

Das Dragon Gem im Kampf gegen Namtar benutzen.

Mit dem Dead Body schnell zu Pit in der Underworld gehen und Namtar hineinwerfen — das Spiel ist gewonnen.

Geht in das Purgatory, die Aspu Waters hinunter und betretet den Tempel von Irkalla. An einer Stelle lauft Ihr über die Abyss und bekommt so fünf Skillpoints. Nun geht Ihr zurück zum Purgatory, speichert ab und wiederholt den Vorgang so lange, bis Ihr genug Punkte habt.

Einige Zusatzinformationen:

Der vierte Schlüssel ist in der umgekehrten Welt ganz rechts. Man muß von der Holztonne nach rechts springen.

Beim zweitletzten Bild von links ist unten eine Höhle und oben eine Münze.

Neben dem Sodbrunnen ist eine Münze unter Blättern versteckt. Die Blätter benötigt man nicht.

Wild West World

Stefan Appenrodt aus Wieda betätigt sich im Wilden Westen und beantwortet gleich selbst die häufigsten Fragen zu Software-2000-Simulation.

1. Wie züchtet man Pferde oder Rinder?

Ganz einfach: Einen Cowboy mit den Pferden oder Rindern auf das Feld schicken. Dann das Feld zweimal anklicken. Der Rest erledigt sich, wenn man weiß, wie man die Waren auflädt.

2. Wohin mit den Jägern?

Die Jäger am besten auf ein "Hochland" bringen. Wenn man sie auf ein "Gebirge" oder "Hochlandgebirge" stellt, bekommt man die Felle nicht mit dem Wagen hinunter.

3. Welche Mine lohnt sich?

Hier nach der Reihenfolge:

- Diamanten
- Gold
- Silber

4. Welches Land eignet sich für Pferde und Rinder?

Man sollte schon ein fruchtbares Land nehmen, weil dort die Zucht besser funktioniert.

5. Warum hauen bei mir die Angestellten ab?

Die Ausgaben müssen auf 100 Prozent stehen, dann passiert so etwas nicht!

6. Was nehme ich mit zu den Indianern?

Am besten haben sich folgende Dinge bewährt: Waffen, Felle und Whiskey.

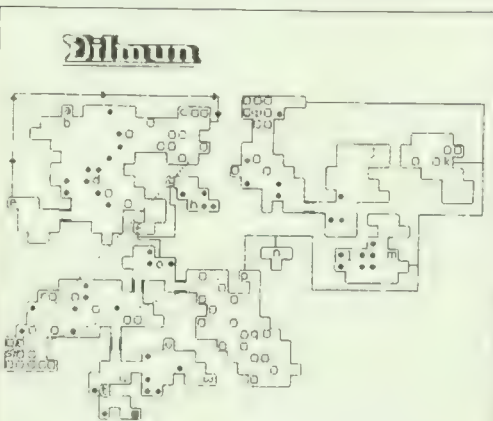
7. Was nehme ich von den Indianern mit?

Am besten: Diamanten, Gold, Silber, Pferde und Rinder.

8. Was ist für den Anfang am besten?

Man sollte erst einmal mit Pferden oder Rindern anfangen, und zwar aus folgenden Gründen:

— Es ist billig.
— Sie vermehren sich schnell, und man kommt dadurch eher zu Geld.



Legende

(U=Zugang zur Unterwelt)

- a = Byzanople
- b = Siege Camp
- c = Kings Home
- d = Dwarf Ruins U
- e = Snake Pit
- f = Old Dock
- g = Pilgrim Dock
- h = Nisir/Salvation U
- i = Royal Game Preserve
- j = Magic College
- k = Freeport
- l = Dragon Valley
- m = Sunken Ruins
- n = Necropolis
- o = Lansk U
- p = Smugglers Cove
- q = Mud Toad

- r = Phoebeus
- s = Mystic Wood U
- t = Slave Camp
- u = Purgatory U
- v = Slave Estate
- w = Tars Ruins U
- = Steine
- = Bäume
- = Wasser
- = Brücken
- = Teleportlinien
- = Schifffahrtlinien

Dilmun und alle wichtigen Orte

Fantasy World Dizzy

Philipp Egger aus Liestal in der Schweiz spielt auf seinem Amiga "Fantasy World Dizzy". Hier verrät er Euch, wo Ihr welchen Gegenstand anwenden müßt, um das Abenteuer mit heiler Eierschale zu überstehen.

Gegenstand: Anwendungs-ort

Apfel: Troll am Anfang
Krug mit Wasser: Feuer
Rot: Ratte
Seil: Krokodil
Knochen: Armors Den
Drei Steine: zerstörte Brücke
Schlafmittel: weitsichtiger Drache

Vier Schlüssel: Lift-Hütte
Türklopfer: Türe im Treppenhais

Eimer: Wassertümpel ganz rechts

Brecheisen: Sodbrunnen
Kalb: Händler in der anderen Welt

Bohne: Misthaufen
Voller Eimer: nach der Bohne im Misthaufen

Drachenei: neben dem Ei im Dragonslair

Spitzhache: Steinhaufen rechts vom D. L.

Tuch: Messerspitzen im Wolkenschloß

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA	ATARI ST	PC/AT
Buck Rogers kompl.dt.	Chaos strikes back Dragon Flight	Buck Rogers kompl.dt. VGA
Eve of the Beholder	Dungeon Master dt.	Dungeon Master
Great Courts II	Elvira kompl.dt.	Eve of the Beholder
Ishido	Great Courts II *	VGA
Lemmings	Indiana Jones dt.	Links
Mario Andretti	Klax	M1 Tank Platoon
Racing	M1 Tank Platoon	Ports of Call
Monkies Islands dt.	Mig 29 Fulcrum	Railroad Tycoon
Panza Kick Boxing	Monkey Island	Red Baron
Powermonger	kompl.dt. *	Secret Weapon
Railroad Tycoon *	Paradroid	of the Luftw.
Return of Medusa	Pirates dt.	Silent Service II
Secret Weapon	Speedball II *	Sim Earth dt.
of the Luftw.	Turncan	Wing Commander
Sim Earth	Ultima V *	Wing C. Mission II
TV Sports Roller.		
Wing Commander		

* = wird erwartet Versandkosten DM 5,-
Irtrum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482

Fax: (06074) 95347

Montag-Samstag von 10.00-19.00 Uhr

Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

LIFETIMES

PRÄSENTIERT

ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Spektakelgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit, Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhaltung für Amib ST (SWA a Color DS-Disk) Amiga, PC (CGA-EGA-Horizontale Grafik, wahlweise 3.5" oder 5.25" Disketten) oder 3.5" Disketten
Jeweils ab 52,- ab RAM

Erhältlich bei den besten Fachhändlern, unverändert. Preisempfehlung: DM 49,90
oder bei EXPERT-SOFTWARE / J.Walkowiak, Postfach 218106 D-4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6,00 Versandkosten

Bestenfalls Katalog auf Anfrage • Handeltabsellen anfordern

DYNAMIC SYSTEMS

HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN

AUSTRIA

TEL: 03615/2736

(14-18 Uhr Mo.-Fr.)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt.
Wir bedanken uns bereits im Voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA/ARAT ST	GAMEBOY	MS-DOS/IBM
Atomino	Gameboy art. Tetris	Arline Tr. Pilot
Buck Rogers	Super Mario Land	Crown
Brizal	Double Dragon 2	Eve of the Beholder
CASH (nur Amiga)	Gargoyles Quest	Ofen's Khan
LOOPZ	Final Fantasy Legend	Klax
Elvira	Teenage Mutant Ninja T	Railroad Tycoon
Great Courts II	Klax	Sim Earth
Widjack	Castelania	Secret of the Monkey's
M1 Tank Platoon	Kwirk	Space Quest IV
Powermonger	Puzznic	Turncan
Lemmings	TT Racer	Wing Commander
Turncan 2		Ultima VI
On the Road	und viele andere Games	

Wir führen außerdem noch C 64, PC-Engine, Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, Famicom etc. Soft- und Hardware.

POWER TIPS

M 1 Tank Platoon

Christian Niebur aus Reutlingen hat wertvolle Tipps für alle Strategen, die sich auf eine Panzerschlacht einlassen wollen.

Grundstrategien

Zuerst aufmerksam den eigenen Auftrag lesen; dort kann man feststellen, wieviel Zeit man zum Einsatz der eigenen Truppe auf seinem Kartenbrett hat.

Handelt es sich um einen Verteidigungsauftrag (Holt Point Blue 1 against enemy attack), muß der Einsatzbefehl an die eigene Truppe schnell erfolgen, weil der Angriff meist nicht lange auf sich warten läßt. Liegt ein Angriffsauftrag vor (capture point red 2), hat man mehr Zeit und kann den Angriff in Ruhe planen.

Der Zug sollte grundsätzlich gleich am Anfang aufgeteilt werden, weil er dann nicht so ein großes Ziel bietet und jeder Panzer für sich als Feuer-einheit stark genug ist. Besonders bei Verteidigungsgefechten sollte der eigene Zug nie frontal gegen den Angreifer eingesetzt werden. Es bietet sich z.B. ein paarweiser flankierender Einsatz in die Flanke des Angreifers an.

Ein weiterer Vorteil dieses Einsatzes ist die bessere Möglichkeit für die eigenen Panzer, Ziele aufzufassen. Flankierend kann sich die eigene Truppe leicht einen feindlichen Panzer nach dem anderen vornehmen, und durch die ständige Vorwärtsbewegung der roten Kräfte besteht auch nicht die Gefahr, daß sich das Ziel lange hinter einem bereits getroffenen Wrack verbirgt.

Bei einem eigenen Angriff den Zug ebenfalls aufteilen. Es bietet sich an, einen Panzer in Reserve etwas weiter hinten zu lassen. Der wird dann bei einem eigenen Ausfall oder bei besonders starken roten Verteidigungskräften eingesetzt.

Einsatz der möglichen Unterstützungskräfte:

— Infanterie mit TOW (Panzer-Jäger):

— Infanterie mit TOW (Panzer-Jäger):

fernung zum Ziel zuweisen. Sollten sie das Feuer trotz Befehl nicht eröffnen, befindet sich ein Hügel oder Berg in der Schußlinie. Dann muß eine andere Stellung gesucht werden. Das gleiche gilt für den Fall, daß die Geschosse unterwegs bereits explodieren. Vorsicht: Diese Einheiten sind sehr empfindlich gegen Treffer. Ein Treffer bedeutet meist schon das Aus.

— Infanterie:

Langsam und keine hohe Feuerkraft. Eignen sich nur zur Flugabwehr und zum Halten und Durchkämmen von Waldstücken. Beim Angriff kann man sie hinterherführen und durch zerschossene Feindteile leiten, um festzustellen, ob sich noch abgesessene Feldinfanterie dort befindet.

— M 60 Tank Platoon:

Sollte immer zuerst in Marsch gesetzt werden. Aufgrund ihrer niedrigen Geschwindigkeit kommen sie sonst erst an, wenn das Gefecht vorbei ist. Dieser Zug bietet sich zum frontalen Einsatz an. Das hat mehrere Vorteile:

— Der Feind wird frontal gebunden, während unser M-1-Zug ihn flankierend bekämpft.

— Feind kann bei Einsatz M-60-Zug vor M-1-Zug bereits früh aufgekält werden.

— Feind erleidet bereits einige Verluste und muß schon eine Menge Munition einsetzen.

Einzig "kleiner Nachteil": Nach dieser Aktion ist in der Regel vom M-60-Zug nicht mehr viel übrig. Aber so bietet sich dem eigenen Zug eine hervorragende Möglichkeit, den Feind ohne eigene Verluste zu schlagen. (Besser die Unterstützungseinheit geht drauf als der eigene Zug!)

— Artillerie:

Mörser: Ernsthafte Wirkung wird nur mit Sprenggeschossen (HE) gegen Infanterie erzielt. Alles andere (z.B. Blendende von Panzern) erweist sich als wenig effektiv.

Feldartillerie: Schon besser! Sehr gute Wirkung gegen Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge. Kann auch gegen Kampfpanzer eingesetzt werden. Dort erzielt man gelegentlich Ausfälle.

Raketenartillerie MLRS: die wirkungsvollste Artilleriewaffe! Kann im Prinzip gegen alle Ziele eingesetzt werden. Bei schweren Kampfpanzern natürlich nur geringe Ausfälle, aber trotzdem probieren.

Tips: Ziele vorher durch An-
klicken aufklären und dann

das sinnvollste aussuchen. Bei Festlegung des Zielpunktes bei beweglichen Zielen den Vorhalt, der durch die Verzögerung des Feuers nötig ist, nicht vergessen. Artillerie nur einsetzen, wenn ein wirklich lohnendes Ziel aufgeklärt ist, weil es nach einem Feuerauftrag eine Weile dauert, bis die Artillerie wieder zur Verfügung steht.

— Luftunterstützung:

Kampfhubschrauber: Auch nicht das Gelbe vom Ei! Kreist erst lange Zeit über dem Gelände oder versteckt sich hinter Waldstücken, bevor er mal einen feindlichen Panzer bekämpft. Meist ist das Gefecht bis dahin entschieden oder der Hubschrauber schon abgeschossen.

A-10 A: Ein kurzes und schnelles Vergnügen. Sehr hohe Feuerkraft! Greift erkannte Panzer sofort an. Treffer vernichten Panzer meist sofort. Leider nur sehr kurze Lebensdauer. Wird in der Regel gleich oder beim zweiten Angriff abgeschossen. Scheint so eine Art Kamikaze-Flieger zu sein.

— Zum Schluß noch ein paar Tips:
Unser M 1 hat einen großen Nachteil: Er verfügt über keinen Panzerabwehr-Lenkflugkörper wie z.B. der T 64. Dies macht ihn für Beschuß auf weite Entfernung empfindlich, weil er bekämpft werden kann, oh-

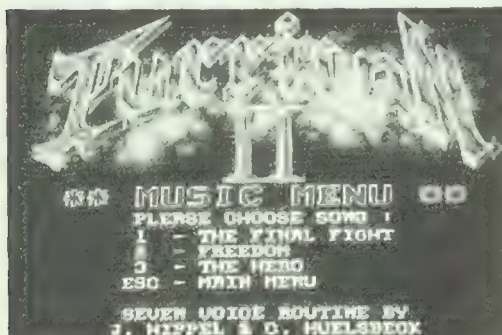
ne sich wirkungsvoll wehren zu können. Man muß daher die eigenen Panzer schnell in günstige Schußentfernung (nah genug an den Feind) bringen.

Seht ihr alle Feindfahrzeuge gelb blinken (vernichtet), und es erscheint trotzdem nicht "All pact units are destroyed", hat sich irgendwo noch einer versteckt. Zum relativ gefährlichen Durchkämmen der einzelnen Geländeteile zuerst die Unterstützungseinheiten einsetzen. Sie klären auf und wenn sie dabei abgeschossen werden, ist das nicht so tragisch (für uns und unseren Zug)! Muß man selbst durchkämmen, weil niemand mehr da ist, unbedingt selber die Richtschützenfunktion übernehmen. Dies gilt übrigens bei allen kritischen Situationen: Übernimmt man selbst Funktionen im Panzer, ist er noch besser, als wenn er mit lauter Experten besetzt ist.

— Und noch ein kleiner Schummeltrick:

Sollte trotz aller guten Tips das Gefecht verloren und der schön aufgebaute Zug futsch sein, dann bei der Anzeige "All US units are destroyed" nicht mit Mausklick weitermachen, sondern Diskette raus und neu starten. So wird die "Tragödie" nicht gespeichert und der Zug steht weiter zur Verfügung.

vw



Musikanwahl dank Cheatmenü: Turrican II

Turrican II (Amiga)

Unendliche Leben und mehr verspricht Oliver Schelzle aus Wedel allen Turrican-Fans.

Wenn die Intro läuft, d.h., das Turrican-Logo erscheint auf dem Bildschirm, drückt man die Leertaste. Nun befindet man sich in einem Musikmenü, in welchem man sich alle Musikstücke des gesamten Spiels in aller Ruhe anhören

kann. Um nun unendliche Leben zu erhalten, geht man in Menüpunkt 1 (Intro Musik). Dort drückt man dann die Tasten 4 und 1 hintereinander und verläßt das Menü mit Escape. Durch erneutes Drücken der Escape-Taste startet man das Spiel. Jetzt seid ihr im Besitz von unendlich vielen Leben und Energielinien. vw

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es zum Thema "Vietnam" noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? **"NAM"** fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage, und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. **"NAM"** ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich...

...daß auch **"Genghis Khan"** vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten...

...daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In **"Projekt Prometheus"** dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Savage Empire

Hier die Fortsetzung der Komplettlösung von "Savage Empire" für alle Avatars, die sich im Dschungel verlaufen haben.

Leider ist die vollständige Adresse des Meister-Avatars verschwunden. Wir möchten also um Zusendung bitten. Besonders die Kontonummer ist wichtig, damit die Goldmünzen schnell auf der Bank landen.

Fangen wir mit dem Auftrag des Yolaru-Häuptlings an:

Er möchte nichts weiter als zehn Nahuatl-Schwerter (Obsidian-Swords). Hierzu gibt es drei Möglichkeiten:

1. Man kann sie in den Häusern der Nahuatl klauen.

2. Man kann sie bei der Nahuatl-Schmiedin kaufen.

3. (Meiner Meinung nach die beste Möglichkeit). Da man sowieso beim jetzigen Herrscher der Nahuatl (dank Dr. Specter) unbeliebt ist, greifen einen die Wachen sofort an, wenn man mit ihnen spricht. Aber genau das tut man und von der toten Wache kann man dann ein Schwert erbeuten. Das ist zwar nicht fein, aber einfach.

Wenn man die zehn Schwerter beisammenhat, einfach noch mal den Yolaru-Häuptling besuchen. Er nimmt sich dann die Schwerter und schließt sich der Allianz an.

O.k., nun nach Norden zu den Pindiro:

Endlich eine angenehme Überraschung: Die Herrscherin der Pindiro ist eine sehr weise Frau und sieht in der Allianz eine Möglichkeit, künftiges Blutvergießen zwischen den Stämmen zu verhindern. Sie schließt sich ohne Bedingung an.

Und weil wir schon auf dem Weg sind: Auf zu den Barak:

Hier erfährt man nach einem Gespräch mit der Königin der Barako (man findet sie übrigens auf einem Pfad, der nach Westen aus dem Dorf führt), daß ihre kleine Tochter von einem Gorilla entführt wurde. Der Job ist also klar: Töchter retten. Sie wird auf dem Felsvorsprung im Norden gefangengehalten. O.k., also los. Zuerst den Weg zurück bis zum Fluß gehen, aber auf der südlichen Seite des Flusses bleiben. Jetzt am Ufer entlang nach Norden, bis man den Felsvorsprung erreicht. Diesen links liegen lassen und weiter



nach Norden, bis es nicht mehr weitergeht. Nun zum Fluß hinunter steigen und zum Wasserfall laufen (er ist auf der Karte eingezeichnet). Soweit wie möglich zum Wasserfall laufen und siehe da... dahinter befindet sich eine Höhle; das Dumme ist nur, daß der Wasserfall den Zugang blockiert. Ein Blick nach oben zeigt aber einen Felsblock, der, falls man ihn bewegen könnte, in den Fluß fallen würde und so den Fluß stauen könnte. Kein Problem: Hoffentlich sind jetzt Granaten zur Hand (2 Stück). Einfach eine Granate hinter den Felsblock werfen und schon rollt er ein Stück. Das Ganze wiederholen und voilà... der Fluß ist blockiert (use grenade, zum Scharfmachen der Granate, Drop grenade und dann eben richtig zielen).

Dann die Höhle betreten und dem Gang bis zum Ende folgen. Und schon befinden wir uns auf dem Vorsprung. Jetzt noch die Formalität mit dem Gorilla erledigen (ein Gewehr-schuß wirkt da Wunder). Mittels des "Eagle Eye"-Zaubers kann das Mädchen schnell lokalisiert werden. Man muß sie dann nur ansprechen und schon ist diese Hürde über-

wunden. Als letztes holt man sich die Bestätigung bei der Mutter.

Jetzt auf zu den Disquiqui (Kurak und Nahuatl lassen wir vorläufig aus):

Bei den Disquiqui können wir uns gleich zwei Aufträge abholen, denn hierher hat sich der rechtmäßige Nahuatl-Herrscher zurückgezogen, als sein Rivale ihn mit Dr. Spectors Hilfe vertrieb (mehr dazu später). Der Auftrag der Disquiqui lautet nach einigen Verhandlungen den Tyrannosaurus Rex, der die Gegend hier unsicher macht, mit einer Kuhglocke zu versehen, damit man sich vor ihm immer rechtzeitig in Sicherheit bringen kann. Dazu erhält man den Tip, ihn mit einem Speer des Shamad kurzzeitig einzuschläfern und dann die Glocke anzubringen sowie sich in Sicherheit zu bringen, bevor er wieder aufwacht. Das größte Problem ist es, ihn zu finden. Dabei ist der "Detect Hostile"-Zauber sehr nützlich. Der T-Rex ist übrigens nur nachts zu finden. Sobald er in Sichtweite ist, den Speer des Shamad vorbereiten (s.o.) und ihn damit angreifen. Er fällt nach dem ersten Treffer sofort um. Nun noch die

Kuhglocke anbringen (use bell on t-rex). Nach der Bestätigung des Auftrags durch den Häuptling der Disquiqui geht es weiter.

Wir wandern nun weiter Richtung Westen zu den Barrab:

Hier ist der Häuptling auch gleichzeitig der Schamane. Im Moment ist sein Sohn sehr krank. Seine Aufgabe ist es, ein Medikament zu holen: Die Wurzel einer großen, weißen Pflanze, die auf dem großen Hügel (mesa) im Nordwesten der Barrab wächst. Der Kerl hat dabei allerdings etwas vergessen: das Ding ist riesig und fleischfressend...

Also auf geht's: (Achtung: die Feuerwehrrast sollte man jetzt dabei haben). Zuerst begeben wir uns von dem Hügel der Barrab hinunter zum Fluß, gehen ein Stück nach Westen am Ufer entlang und dann bei nächster Gelegenheit wieder nach Norden. So jetzt können wir nach Norden bis zu dem kleinen Hügel gehen, der sich unmittelbar vor dem großen befindet. Diesen kleinen Hügel hinaufgehen. An der nördlichsten Spitze dieses kleinen Hügels finden wir einen großen Baum, den wir nun fällen werden: Jemand mit der Feuerwehrrast als Waffe muß den Baum nur ein paar Mal "angreifen" und schon haben wir eine wunderschöne Brücke auf den großen Hügel (great mesa). Dort sehen wir uns ein wenig um und werden sehr schnell die Pflanze finden (zur Not "Detect Hostile" verwenden). Sie ist eigentlich unübersehbar, da sie die einzige ihrer Art ist. Jetzt gilt es, sie zu vernichten: Dazu nur auf die Tentakel schlagen bis alle weg sind; dann ist auch die Pflanze tot (eine Granate wirkt hier Wunder). Jetzt die Wurzel holen und dem Schamanen-häuptling der Barrab bringen. Dieser entpuppt sich dann sogar als ein sehr freundlicher Heiler.

Frisch gestärkt führt uns unser Weg zu den Sakkhra:

Man kann die Sakkhra am einfachsten finden, indem man die Teleporter benutzt. Der Auftrag der Sakkhra lautet: den Tyrannosaurus Rex (The Tundere), der das Tal nördlich der Sakkhra heimsucht, zu töten. Damit ist das Tal gemeint, das nordwestlich des großen Hügels liegt und tief in das Gebirge hineinragt. Der Tyrannosaurus Rex ist aber nicht durch normale Waffen zu töten.

Wenn man in das Tal geht, sieht man, daß er immer unter einem Felsvorsprung hockt. Wer genau hinsieht, bemerkt sicher den großen Felsblock auf dem Felsvorsprung direkt über seinem Kopf (hähähä). Wir müssen also auf den Felsvorsprung hinauf und nach bewährter Methode den Felsblock bewegen und ihn dem T-Rex auf den Kopf fallen lassen. Um auf den Felsvorsprung zu kommen, gehen wir an der nördlichen Felswand entlang so lange nach Westen, bis wir eine Aufsteigungsmöglichkeit finden (vines). Wenn wir oben angekommen sind, einfach nach Osten gehen, bis wir direkt über dem T-Rex stehen. Der Rest ist ein Kinderspiel, sofern wir eine Granate dabei haben... Der Felsvorsprung, die Schlucht und alles andere ist aus der Karte gut ersichtlich. Jimmi beschreibt das nachher so: der T-Rex sei an einer tödlichen Migräne gestorben...

So, nun wollen wir uns den Südsteten von Eodon vornehmen. Beginnen wir bei den Jukari:

Der junge Häuptling der Jukari hat folgendes Problem: In letzter Zeit sei die Lava so weit

folgen. An Stellen, wo Lava den Weg blockiert, muß der Feuerlöscher einen Pfad schaffen. Die Höhle ist einfach und klein. Das gesuchte Fell kann leicht gefunden werden. Außerdem findet man hier enorm viele Edelsteine. Nun das Fell einfach zum Häuptling der Jukari zurückbringen.

Wenn wir schon mal in der Gegend sind, schauen wir noch bei den Haakur vorbei:

Den Häuptling der Neander-taler findet man am einfachsten durch den westlichsten Eingang zu den Haakurhöhlen. Er beklagt sich über Spinnen, die des nachts ihre Höhlen plündern. Wir sollen nun das Problem an der Wurzel packen und die Spinnenhöhle ausräuchern (hoffentlich sind jetzt genug Fackeln zur Hand, die bei der Verbrennung der Spinnennetze unerlässlich sind). Als Beweis, daß der Job erledigt ist, muß dem Häuptling das Schild seines Sohnes, der in der Spinnenhöhle umkam, gebracht werden. Nun denn, die Spinnenhöhle liegt südlich der Haakur und ist auf der Karte verzeichnet. Sie kann ohne Schwierigkeiten erreicht werden. In der Höhle alle Netze verbrennen (nicht berühren!) und die Spinnen töten. Dabei findet man manch nützlichen Gegenstand (s.o.). Das Schild liegt im nördlichen Teil der Höhle. Der Kampf sollte nicht allzu schwer sein. Die Netze mittels einer brennenden Fackel vernichten (einfach angreifen). Nachdem wirklich alle Spinnen vernichtet sind, das Schild zum König der Haakur bringen.

So, nun zu den wirklich harten Brocken. Zuerst befreien wir nun Aiela aus den Klauen von Darden und den Urali.

Die Urali leben östlich von Eodon jenseits des Gebirges in den Sümpfen (nicht auf der Karte verzeichnet). Ausrüstungsscheck: Wir brauchen genug Pinde (ca. 50), den Fotoapparat und eine Flasche Plachta sowie einen Speer und ein Gewehr mit mindestens zehn Schuß Munition. Zunächst begeben wir uns zu den Yolaru. Von dort aus gehen wir nach Osten und begeben uns in die 2. Höhle von Norden aus gezählt, die sich genau im Osten der Yolaru befindet (auf der Karte eingezeichnet). Vorsicht: genau zählen: es sind fünf (!) Höhlen. Wie gesagt, wir benutzen die 2. von Norden (diesen Tip bekommt man von einem Einsiedler; aber dies



vorgedrungen, daß die heilige Höhle der Jukari versperrt sei. Der Auftrag ist nun, in die Höhle zu gehen und ein Fell herauszuholen, das die Geschichte der Jukari beschreiben soll. Die besagte Höhle liegt in der südöstlichsten Ecke Eodons und ist auf der Karte verzeichnet. Der Auftrag ist eigentlich simpel; die einzige Voraussetzung ist der Feuerlöscher aus Prof. Rafkins Labor. Um die Höhle zu erreichen, einfach immer der südlichen Felswand

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONNICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es zum Thema "Vietnam" noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? **"NAM"** fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage, und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. **"NAM"** ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich...

...daß auch **"Genghis Khan"** vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten...

...daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In **"Projekt Prometheus"** dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen.

Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffraume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONNICO**-Spiele haben einen original **BONNICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

lasse ich der Kürze zuliebe weg). In dieser Höhle suchen wir in dem Gangsystem nach dem Ausgang, der uns auf die andere Seite des Gebirges bringt. Am einfachsten immer nordöstlich halten. Auf der anderen Seite angekommen, suchen wir östlich nach dem Weg, der schließlich zum Dorf der Urali führt ("Eagle Eye" benutzen). Der Weg führt über viele Flüsse und eine Insel, die von einem T-Rex bewacht wird. Hier kommt wieder der Trick mit dem Speer des Shamad zum Tragen. Sobald der T-Rex schläft, gehen wir zügig vorbei. Kurz vor dem Dorf treffen wir einen Schamanen, der, sobald wir Darden getötet haben, Häuptling werden wird und uns den Auftrag zum Beitritt zur Allianz geben wird; also

erreichen nach einiger Zeit die Höhle (sie ist am Tage unübersehbar, Vorsicht bei Nacht, damit man nicht aus Versehen vorbeiläuft). Hat man die Höhle schließlich erreicht, sollte man sich auf Kampf einstellen: Achtung! Die Urali-Wachen benutzen Giftpfeile. Dies kann auch normal geheilt werden; deshalb benötigt man soviel Pinde. Nach kurzem Kampf und kurzer Suche finden wir endlich den Käfig, in dem Aiela gefangen gehalten wird. Natürlich befreien wir sie sofort (einfach die Tür öffnen). Jetzt ist Zeit für Aiela ihre wahren Gefühle für den Avatar zu zeigen. Leider wird diese Szene nun von Darden unterbrochen, der natürlich nicht sehr begeistert ist. Dieser Kerl ist nur mit konzentriertem Beschuß aus dem



Schamanen erhalten wir jetzt die Aufgabe, die Statue des Echsengottes Fabozz aus einer Höhle im Norden des Urali-Dorfes zurückzuholen. Darden soll sie gestohlen haben. Da sie Macht über Reptilien hat (insbesondere den T-Rex, an dem wir ja nochmal vorbei müssen), ist ihre Wiederbeschaffung unumgänglich. Die Höhle befindet sich tatsächlich genau im Norden des Urali-Dorfes und ist eigentlich nicht zu verfehlen. Die Statue kann relativ schnell in der Höhle gefunden werden. Das Problem ist aber, daß sie zu schwer ist, um getragen zu werden und auch nicht bewegt werden kann.

Des Rätsels Lösung erhält man, wenn man mit der Statue spricht: Sie will viel Licht, um ihre Macht wiederzuerhalten. Fackeln reichen leider ebenso wenig wie der "Light"-Zauber. Aber wir haben ja noch eine Lichtquelle! Und so fotografieren wir die Statue mit dem Fotoapparat und siehe da... das Blitzlicht reicht aus. Die Statue bedankt sich und teleportiert sich ins Urali-Dorf. Und das war's auch schon. Damit haben wir also die Kurak und die Urali für die Allianz gewonnen.

Nun zum letzten Problem: den Nahuatla:

Der richtige Herrscher der Nahuatla lebt im Exil bei den Disquii. Seine Aufgabe für uns ist logischerweise, ihn wieder auf den Thron zu setzen. Dazu müssen Dr. Spector und der falsche Herrscher vertrieben werden. Das Problem liegt

Maschinen funktionieren immer noch. Geschichtlich gesehen wurde diese Rasse von ihren Dienern, den Myrmidex (einem Ameisenvolk), vertrieben. Nach einem Krieg dieser Rasse und den Myrmidex wurde die Hauptkraftquelle, ein riesiger, schwarzer Stein, von den Myrmidex geraubt und wird nun im Ameisenbau bewacht. Die Generatoren der Stadt werden auch über Entfernung von diesem Stein mit Energie versorgt. Die letzte Aufgabe reduziert sich also auf die Vernichtung des riesigen, schwarzen Steins. So weit, so gut, zunächst müssen wir in die Stadt gelangen. Dazu gehen wir wieder auf den großen Hügel (great mesa), wo wir vorher schon die fleischfressende Pflanze für die Barrak vernichtet haben (s.o.). Auf dem Hügel gehen wir ganz nach Norden, bis wir eine Art Halterung aus Stein finden. Dort setzen wir den Riesenedelstein Aiela ein. Am Mittag trifft dann die Sonne den Stein und wie von Geisterhand öffnet sich in der Ebene eine geheime Tür zur Stadt. Diese Tür bleibt jetzt offen und die Stadt ist jederzeit betretbar. Der Eingang selbst befindet sich direkt südöstlich der Hauptstation der Teleporter. Wir gehen nun zur Stadt hinunter. Dort treffen wir als erstes den kopflosen Roboter Yunapotli. Die Eingänge zur inneren Stadt sind noch verschlossen.

Zuerst setzen wir Yunapotli seinen Kopf wieder auf (USE golden head; wenn wir direkt neben ihm stehen). Sobald dies geschehen ist, erwacht er wieder zum Leben und bietet dem Avatar seine Dienste an, wobei er sich sofort der Gruppe anschließt. Yunapotli kann z.B. die Türen zur inneren Stadt öffnen (einfach auf "Swing" ansprechen). Des weiteren sollte



merken. O.k... jetzt wirds kompliziert: Wir müssen nun die Höhle finden, in der sich Darden aufhält und wo auch Aiela gefangen gehalten wird.

Dazu gehen wir vom Dorf aus nach Westen bis wir den ersten Fluß erreichen. Wir gehen nun hinunter zum Fluß (diesmal wirklich ganz nah am Ufer laufen) und gehen zu nächst nach Süden. Egal welche Windungen der Fluß macht, immer am Ufer entlang laufen. Wenn dieser Weg streng befolgt wurde, neigt sich der Fluß nach Norden und wir

Gewehr zur Strecke zu bringen (ich brauche acht Schuß). Natürlich schließt sich Aiela der Gruppe sofort an. Sie ist übrigens in Besitz des Riesenedelsteins, den Darden ihr geschenkt hat. O.k... das war der erste Streich, doch der zweite folgt sogleich: Jetzt, nachdem Darden hoffentlich tot ist, ist der Schamane auch Häuptling. Also begeben wir uns auf demselben Weg zurück ins Dorf wie wir gekommen sind. Übrigens kann es nicht schaden wenn wir Aiela mal auf "Love" ansprechen... Von dem

in einem Schuttschirm, der von einer unterirdischen Stadt aus gespeist wird. Diese Stadt wurde von einer hoch technischen Rasse erbaut und ist jetzt verlassen, aber die alten



**nicht
vorhanden**



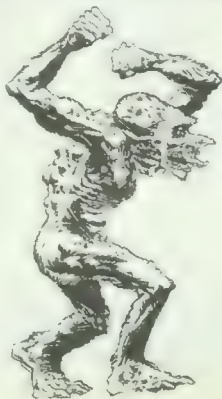
er auf "Crystal" angesprochen werden, woraufhin er den Brain Crystal (den wir hoffentlich schon von Fritz geholt haben) in seinen Kopf setzt, was bei ihm wie eine Gedächtniserweiterung wirkt. Jetzt gehen wir in die Stadt. Gleich nördlich vom Eingang sehen wir eine Anzahl von Teleportern und eine Projektion. Von der Projektion kann die Geschichte der alten Rasse erfahren werden. Wir müssen nun verschiedene Geräte in der Stadt finden: ein Gerät zur Lokalisierung des großen, schwarzen Steins sowie verschiedene Waffen gegen die Myrmidex. Das Suchgerät finden wir, indem wir durch den nordöstlichen Teleporter gehen.

Am Ziel gehen wir nach Westen bis wir einen großen Komplex finden ("Eagle Eye" benutzen). Wir gehen um ihn herum, denn der Eingang befindet sich auf der Rückseite. Den Komplex nun etwas absuchen. Hier kann alles gefunden werden: Das Suchgerät ist rund mit acht Lampen an der Kante. Die jeweils brennende gibt die Richtung zum schwarzen Stein an. Wichtig ist auch noch der Black Staff (eine Art Feuerwaffe), ein Energieschild und Giftgasbomben. Der Raum, in dem sich dies alles befindet, kann innerhalb dieses Komplexes nur über Teleporter erreicht werden. Und zwar zuerst über den Teleporter im Gewächshaus (im Norden des Komplexes) und dann, wenn man diesen benutzt hat, durch den südöstlichen Teleporter. Dann kann man alles einsammeln. O.k., nun zurück zum Ausgangspunkt (ja nicht verlaufen!). Jetzt kann man die Stadt eigentlich verlassen, aber wer will kann sie noch nach weiteren nützlichen Gegenständen durchsuchen. Da-

bei kann man noch weitere Bomben und eine Maschine zum Herstellen von Nahrungsmitteln finden.

Nun geht es zur Endschlacht:

Der Eingang zum Reich der Myrmidex befindet sich westlich des großen Hügels (great mesa). Bis dorthin muß man sich schon ganz schön mit den Myrmidex rumpirgeln, was aber erst ein lauer Vorgeschnack auf das ist, was uns im Myrmidexbau erwartet... Sobald man den Eingang erobert hat, muß man ein Seil (wir haben doch hoffentlich eines) am Loch festmachen (use vine) und ab geht's in den Bau der Myrmidex... Ab jetzt ist taktisches Geschick gefragt. Man braucht sowohl ein Angriffsteam (bei mir bestehend aus dem Avatar, der mit Black Staff und dem Energieschild bewaffnet ist und Dokray, der sich mit zwei Obsidianschwertern rüstet) und einer Rückenbedeckung (bei mir ist das Yunapotti, der ebenfalls zwei Obsidianschwerter trägt. (Wie ich feststellte, ist Yunapotti für die Myrmidex unverwundbar). In der Mitte der Gruppe waren



Rafkin und Shamuru jeweils mit modernen Gewehren ausgestattet sowie Aiela mit zwei Bumerangs, die dann an der jeweils bedrängten Front aus helfen konnten. Triolo kämpfte bei mir hauptsächlich mit Sprüchen; insbesondere "Healing" und "Protection". Zweifrontenkriege lassen sich nicht vermeiden. Vorsicht z.B. gleich am Anfang: Sobald wir loslaufen, werden wir von vorn angegriffen, aber schon zwei Runden später kommt eine Offensive von hinten.

Spätestens jetzt kann jeder dankbar sein, wenn der unverwundbare Yunapotti den Gang nach hinten blockiert und sich der Myrmidex von hinten annimmt. Ich kann den Weg nur ungefähr beschreiben: Man muß eine Art Halbkreis laufen, um den schwarzen Stein zu erreichen. Zuerst dem Gang bis zur ersten T-Kreuzung folgen. Dann den südlichen Weg wählen. Ab jetzt immer an der rechten Wand entlanglaufen. Der Weg wird zuerst weiter nach Süden führen, dann sogar nach Südwesten (obwohl das Suchgerät nach Nordosten zeigt); trotzdem unbeirrt an der Wand entlanglaufen und alle anderen Abzweigungen ignorieren. Nach etlichen Kämpfen erreicht man eine große Höhle, wo die erste Schlacht stattfindet. Diese erste große Höhle kann nur heil überstanden werden, wenn sie komplett im Kampfmodus durchlaufen wird. Das dauert zwar um einiges länger, ist aber unerlässlich. Wer es anders versuchen will, dem empfehle ich, vorher zuzusichern. Ab dieser großen Höhle immer ungefähr in nordwestlicher Richtung gehen. Ab und zu die Umgebung mit "Eagle Eye" überprüfen. Nicht geschockt sein über die Anzahl der Myrmidex! Wie gesagt, der goldene, unverwundbare Roboter Yunapotti ist hier als Rückenbedeckung sein Gold wert. Schließlich mußte man auf diese Art mehr oder weniger lädiert die Höhle der Ameisenkönigin erreicht haben. Diese ist der letzte Feind, der vernichtet werden muß. Also mit den Feuerwaffen (Granaten, Gewehre, Black Staff usw.) immer draufhauen, bis auch dieses Vieh verendet. Hinter der Königin liegt der Raum, in dem der große, schwarze Stein ist. Als letzte Tat müssen wir uns noch genau vor den Stein stellen und so lange auf ihn einschlagen, bis er explodiert.

vv

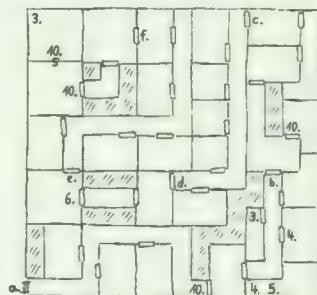
Secret of the Silver Blades

Rollenspielfan Christian Jagow aus Ahaus hat das Geheimnis der Silberklinge gelöst und versorgt alle Helden mit der Komplettlösung.

Es gibt zwei Anmerkungen zum Erschaffen einer erfolgreichen Gruppe: mindestens zwei Kleriker mitnehmen, keinen Elf wählen, da er nicht wiederbelebbar ist.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt New Verdigris. Der dort amtierende Bürgermeister erwartet uns mit magischen Gegenständen und gibt uns gleich den ersten Auftrag: Wir sollen den Brunnen der Weisheit schützen. Eile mit Weile, denn zuerst wird das getan, was man jedesmal, wenn man die Stadt betritt (falls nötig), erledigt: die verschiedenen Geschäfte besuchen, in die Kneipe gehen (Informationen), beim alten Mann vorbeischaun (man bekommt manchmal nützliche Gegenstände von ihm) und Zaubersprüche lernen. Der schnellste Weg zum Well of Knowledge ist der Teleporter. Dort angekommen, hören wir das Scheppern von Rüstungen. Wir gehen raus, um zu sehen, was los ist. Von der einen Seite bewegen sich Priester und Diebe langsam auf uns zu. Auf der entgegengesetzten Seite stehen Magier und Soldaten. Da man uns nur Negatives über den Schwarzen Zirkel berichtet hat, greife ich die Magier an. Die Priester stoppen und sehen dem Kampf zu. Nach einer siegreichen Schlacht erwarten wir die Dankbarkeit der Priester. Doch diese fanatischen Kerle greifen uns hinterher an! Unsere geschwächte Party schafft es trotzdem noch, den Angriff abzuwehren. Einer der Priester stammelt vor seinem Dahinscheiden noch etwas von einem Schatz. Auch erfahre ich, daß der Schwarze Zirkel den Brunnen einnehmen will und versucht, den Drachen, der ihn beschützt, zu töten.

Kaum betreten wir den äußeren Ring um den Brunnen, greifen uns Jungdrachen an. In weiser Voraussicht schütze ich meine Party mit "Resist Fire", bevor wir weiter in Richtung Brunnen marschieren. Ich hatte mich nicht getäuscht: Eine Horde ausgewachsener Drachen greift an. Der Brunnen wird von einem riesigen Dra-

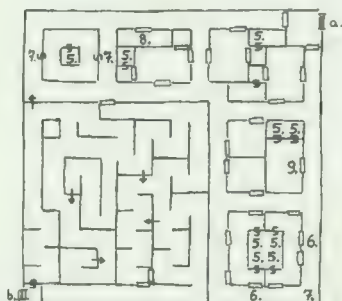


(SANCTUM OF THE DREADLORD)

Legende:

- = Wand
- = Tür
- = Geheim bzw. Illusionstuer
- = nicht betretbares Feld
- = Treppe

- 1.-6. siehe CASTLE (LEVEL 3)
- 7.-8. siehe CASTLE (LEVEL 2)
- 10. Durch bzw. magisches Wand
- a. Treppe zum CASTLE (LEVEL 2)
- b. zum Öffnen Tür auftreten
- c. zum Öffnen d. goldenen Schlüssel benutzen
- d. zum Öffnen 'OSWOLF' eingeben
- e. zum Öffnen goldenen Schlüssel benutzen
- f. zum Öffnen magischen Schlüssel benutzen



CASTLE (LEVEL 2)

Legende:

- = Wand
- = Tür
- = Geheim- bzw. Illusionstuer
- = nur von einer Seite begehbarer Tür
- = Treppe

- 1.-6. siehe CASTLE (LEVEL 3)
- 7. Falle
- 8. Anführer mit 'Storm Giants'
- 9. Amulett

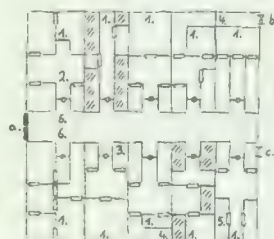
- a. Treppe zum CASTLE (LEVEL 3)
- b. Treppe zum CASTLE (LEVEL 1)

chen verteidigt. Nach einem harten Kampf liegt das Ungestüm leblos vor uns. Der Brunnen gibt uns hilfreiche Tips, wenn man ihm Gems opfert. Er erzählt, daß der Schwarze Zirkel versucht, den Dreadlord, eine böse unberechenbare Macht, wiederzuwecken. Außerdem klärt er uns über die Wirkungsweise der Teleporter auf: Sie funktionieren nur, wenn die Portale auf beiden Seiten geöffnet sind. Auch erhalten wir einen neuen Auftrag: Wir sollen ein Amulett holen, das für den weiteren Spielverlauf von großer Bedeutung ist (mit dessen Hilfe finden wir die drei Schlüssel, die die Türen zum Dreadlord öffnen werden). Das Problem: Ein Drache bewacht das Schmuckstück. Ein anderes, kleineres Exemplar behütet einen Schatz nördlich von New Verdigris. Da wir nicht mehr genug Gems nachwerfen können, wirft uns der Brunnen raus.

Wir gehen zurück nach New Verdigris und von dort aus zum Drachenhort (Journal-Entry 1). Auf dem Weg dorthin finden wir einen Zettel vom Schwarzen Zirkel an Marcus, den Zauberer. Er steckt also mit dem Schwarzen Zirkel unter einer Decke! Wir eignen uns das Amulett an. Es öffnet sich ein Portal, mit dessen Hilfe wir schneller nach New Verdigris kommen. Wir verlassen die Stadt durch den östlichen Ausgang, halten uns im Labyrinth

immer nordöstlich, kommen an einem verlassenen Minenschacht vorbei, gehen an einer Stelle, wo links von der Tür, durch die man kam, zwei offene Durchgänge sind, durch den ersten und dann durch einen an der linken Seite liegende Tür, folgen dem Gang und halten uns dann weiterhin nordöstlich. Nach dem Sieg über den Drachen öffnet sich wiederum ein Durchgang, und wir sparen uns den Rückweg. Zurück in New Verdigris gehen wir u.a. zur Bank und deponieren dort unser Geld. Aber dann fängt wieder der Ernst des Lebens an: Wir müssen den Verräter Marcus zu seinen Ahnen schicken. Doch gleich beim Betreten seines Zimmers laufen wir in eine Falle, die jedem eine Menge Hitpoints abzieht. Dem aber nicht genug, schickt uns Marcus noch ein paar Gegner auf den Hals und verschwindet. Aber alle Gegner trugen magische Waffen und Rüstungen, deren wir uns nach deren Niederlage annehmen. Das Magiegeschäft wird dann weiterhin von den Leuten der Stadt mit billigeren Preisen weitergeführt. Wir heben einen Teil der Gems von der Bank ab und befragen den Brunnen über den weiteren Spielverlauf.

Wir erfahren, daß der Schwarze Zirkel das Old Ministrantive Building eingenommen hat. Wir verlassen das Brunnengelände im Süd-



CASTLE (LEVEL 3)

Legende:

- = Wand
- = Tür
- = Geheim- bzw. Illusionstuer
- = nur von einer Seite begehbarer Tür
- = Treppe

- 1.-6. siehe CASTLE (LEVEL 2)
- 7. Falle
- 8. Anführer mit 'Storm Giants'
- 9. Amulett
- a. Treppe zum CASTLE (LEVEL 2)
- b. Treppe zum CASTLE (LEVEL 1)

westen und gehen mit Hilfe der Karte (Journal-Entry 45) in Richtung des Black Circle HQ. Wir gehen aber durch die Tür, die kurz vor dem Ziel aus der Karte herausführt, da die Tür vor dem Ziel verschlossen ist. Nun halten wir uns nordwestlich und vergleichen ständig mit einer anderen Karte (Journal-Entry 38). Im Black Circle HQ versorgen wir uns zunächst mit magischen Waffen aus der Waffenkammer und durchsuchen den Raum des Kommandeurs. Bei dieser Gelegenheit finden wir auch gleich einen Teleporter zum Brunnen. Wir erfahren auch, daß das Inner Sanctum mit einem See voll von Jungdrachen umgeben ist. Gut zu wissen! Auch soll jemand aus Phlan bald umgebracht werden.

Als wir das Hauptquartier betreten, schrillt der Alarm. Wir sehen in einem Raum das besagte Opfer, das aber noch nichts über die Pläne des Kommandeurs weiß. Deshalb flüchtet es. Im nächsten Raum erscheint ein Magier, der uns eine Warnung zukommen läßt. Aber wir hören natürlich nicht darauf. Doch schalte ich aus Vorsicht den Suchmodus an. Glücklicherweise, wie sich im nächsten Raum herausstellt, Ein Magier läßt einen Flammenball auf uns zurollen. Jetzt treffen wir das Opfer wieder, beruhigen es und hören uns seine Geschichte an: Sie ist eine Sekretärin aus Phlan und fungiert nun als Mittelsmann zum Schwarzen Zirkel. Der Rat arbeitet eine Allianz zwischen dem Schwarzen Zirkel und den roten Zaubern aus. Sie gibt mir eine Karte und flüchtet. Im darauffolgenden Raum wartet man uns zum letzten Mal. Mutig, aber doch verunsichert, wagen wir uns weiter.

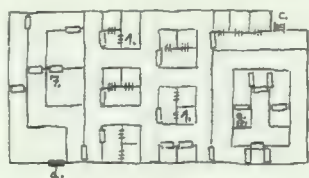
Wir betreten den Trainingsraum der Magier, die sofort auf uns losgehen. Nach einem schweren Kampf wenden wir uns dem anliegenden Raum zu. Es ist die Bibliothek, in der wir einige Schriftrollen finden. Doch die Freude ist nur von kurzer Dauer: Der nächste Gang wird von einem Magier blockiert, der gerade einen Zauber ausgesprochen hat: Hunderte von Kreaturen bewegen sich langsam auf uns zu... Aber wir bleiben mutig stehen, und ein Mitglied der Gruppe erkennt, daß die Truppe nur eine Illusion war. Nachdem wir den Jungdrachensee überwunden haben (Resist Fire), betreten wir das innere Heiligtum des

Schwarzen Zirkels. Daß die Magier darüber nicht erfreut sind, liegt ja wohl auf der Hand.

Wir finden hinterher einen Teleporter und Materialien über die Pläne des Schwarzen Zirkels. Wir befragen den Brunnen wieder über die weitere Vorgehensweise. Aus seinen Tips geht hervor, daß wir in ein Dungeon kommen müssen, dessen Eingang sich im untersten Level einer Mine befindet. In der Mine soll ich mich auch mit einem Dorf Strongarm treffen. Also machen wir uns auf den Weg zur Mine (Journal-Entry 38). Wir gehen, nachdem wir die Wächter überwunden haben, in den Tempel des Tyr, heben den Tempelschatz, finden einen Teleporter zum Brunnen und durchsuchen alle Räume westlich des Tempels. Danach betreten wir den Raum im Nordwesten durch die Illusionstür und sehen durch einen Spalt, was sich im gegenüberliegenden Raum abspielt: eine Minotaurengruppe rastet dort. Da wir beim Angriff sozusagen durch die Wand kommen, überrumpeln und besiegen wir die Gegner problemlos.

Im östlichen Teil des Tempels finden wir Dorf Strongarm. Wir hören uns seine Geschichte an: "Vor 300 Jahren gab es zwei Brüder: Oswulf, ein Paladin, und Eldamar, ein Magier. Beide waren mächtig. Als Eldamar älter wurde, wurde er wahnsinnig und isolierte sich. Er wollte als Licht wiedergeboren werden, um seine Macht zu vergrößern. Oswulf versuchte, das zu verhindern und sammelte 12 Helden, die er die Gruppe der "Silver Blades" nannte, und bekämpfte Eldamar. Viele fielen, doch wurden die Truppen Eldamars zurück zum Schloß getrieben. Aber Oswulf wollte nicht weitziehen und den Bruder töten. Statt dessen froren unsere Magier das Tal ein. Während des Zaubers griffen die Gegner an, und Oswulf fiel. Ich bin der letzte der Silver Blades. Der Schwarze Zirkel versucht, den Zauber rückgängig zu machen. Also müssen wir etwas unternehmen, doch zuerst müßt ihr beweisen, daß ihr es wert seid. Silver Blades zu werden."

Bevor Oswulf starb, brach er seinen Stab in acht Teile und versteckte sie in den ersten acht Etagen dieser Mine. Bringt sie mir, und ihr habt den Test bestanden." Also los. Hier ist die Beschreibung, ausgehend



DUNGEON (LEVEL 1)



DUNGEON (LEVEL 2)

Legende:

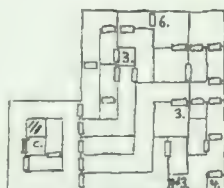
- = Wand
- = Tür
- ⊕ = Gefangnistuer
- ⊕ = Ausgang
- ★ = Treppe

- 1.-5. siehe DUNGEON (LEVEL 10-8)
- 6., 7. siehe DUNGEON (LEVEL 7-5)
- 8. Teleport mit kurzer Reichweite

- a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 3)
- b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 1)
- c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 2)
- d. Ausgang zu CREVASSE
- e. geblockte Treppe (später frei)



DUNGEON (LEVEL 3)



DUNGEON (LEVEL 4)

Legende:

- = Wand
- = Tür
- ⊕ = Gefangnistuer
- ⊕ = nicht betretbares Feld
- ★ = Treppe

- 1.-5. siehe DUNGEON (LEVEL 10-8)
- 6., 7. siehe DUNGEON (LEVEL 7-5)

- a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 5)
- b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 3)
- c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 4)
- d. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 2)

vom Wheel Lift, zu einem Teil des Stabes. Die Richtungsangaben beziehen sich jeweils auf die Stelle, wo sich der nächste Durchgang (!) vom jeweiligen Standort aus befindet.

Level 1: W/SW/W/W/W/N/O/O/N/N/W/W/W/N/N/N

Level 2: W/W/W/N/W/W/N/N/O

Level 3: N/N/N/O/O/O/O/O

Level 4: S/S/O/S/W/S/O/O/O

Level 5: N/N/W/W/W/W/N/W/W/S/W/N/W/N/N/O/N/O

Level 6: W/W/W/W/W/S/W/S/W/N/W/N/W

Level 7: S/S/S/O/S/S/S/W/S/W/S/W/N/W/N/W

Level 8: S/S/S/W/S/S/S/O/O/O

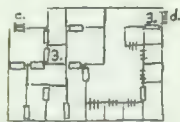
Wenn man die anderen Enden der Mine absucht, findet man manchmal eine Stelle, an der man, wenn man gräbt,

Gems findet oder das Lager einiger Monster, die nach ihrem Ableben magische Schätze preisgeben. Im 6. Level der Mine finde ich nicht nur einen Teil des Stabes, sondern befreie auch eine Gefangene, Vala. Sie gehörte zu den Silver Blades und wird uns unterstützen. Nachdem wir alle Teile beisammen haben, kehren wir zu Derf zurück. Dieser freut sich erstmal, daß die totegelebte Kampfgefährtin noch lebt und gratuliert uns zur bestandenen Prüfung. Er spricht einen Zauber aus, und der Stab ist wieder ganz. Er händigt ihn uns aus, denn wir werden ihn brauchen, um am Tor vorbeizukommen. Nun gehören wir zu den Silver Blades. Wir sollen nun den Weg ins Schloß finden und

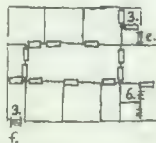
den Dreadlord besiegen. Der Flaschenzug fährt aber nur ins Level 8, da er tiefer blockiert ist. Wir durchsuchen Level 8 und finden einen kaputten Teleporter, den wir auf gut Glück benutzen. Weg dorthin: N/W/W/S/W/W/W/N/N/O. Der Teleporter bringt unsere Gruppe in Level 9. Es lohnt sich, dieses Level zu durchsuchen: Man findet eine Tasche voller Gems (insgesamt 4mal). Danach gehen wir ins Level 10. Der Weg zum Dungeon ist größtenteils von Medusen und Basilisks blockiert. Weg zum Dungeon (Level 10): O/O/O/O/O/S/O/S/O/S/O/S/O

Im Dungeon (Level 10) erwartet uns die Widerspiegelung eines Verrückten, welcher sich amüsieren wird, wenn wir

vernichtet werden. Diesen Spaß werden wir ihm nicht gönnen! In einer Zelle nördlich vom Eingang befreie ich einen Gefangenen, der schon früher mit anderen versucht hatte, die Stadt zu befreien. Am Ausgang stellt mich das Image vor die Wahl, gegen seine Kreaturen (Iron Golems) zu kämpfen oder ihm eine Frage zu beantworten. Wir entscheiden uns für die Frage. Wenn man die Frage falsch beantwortet, wird man zum Brunnen der Weisheit teleportiert und kann sich die Antwort erkaufen. Hier alle Antworten in der richtigen Reihenfolge: Your Heart — Your Word — Your Breath — River — Water — Silence — Wind — Fire. In Level 9 sehen wir im zweiten, östlich gelegenen,



DUNGEON (LEVEL 6)



DUNGEON (LEVEL 5)



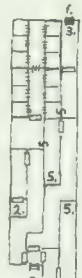
DUNGEON (LEVEL 7)



DUNGEON (LEVEL 10)



DUNGEON (LEVEL 9)



DUNGEON (LEVEL 6)

Legende:

- 1. = Wand
- 2. = Tuer
- 3. = Gefangnistuer
- 4. = Treppe

- 1.-5. siehe DUNGEON (LEVEL 10-8)
- 6. Sphinx
- 7. Schlusssche

- a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 8) oder zum COMPOUND
- b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 6)
- c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 7)
- d. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 5)
- e. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 6)
- f. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 4)

Legende:

- 1. = Wand
- 2. = Tuer
- 3. = Gefangnistuer
- 4. = Geheim- bzw. Illusionstuer
- 5. = Ausgang
- 6. = Treppe

- 1. Gefangener
- 2. Teleporter
- 3. Widerspiegelung eines Verrueckten
- 4. Schatz
- 5. Illusion
- a. Ausgang zur MINE (LEVEL 10)
- b. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 9)
- c. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 10)
- d. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 8)
- e. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 6)
- f. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 4) oder zum COMPOUND

Raum einen Gefangenen. Zu spät bemerke ich, daß alles nur eine Illusion war. Aber wir werden für den Kampf kurze Zeit später entschädigt: Wir finden einen Schatz.

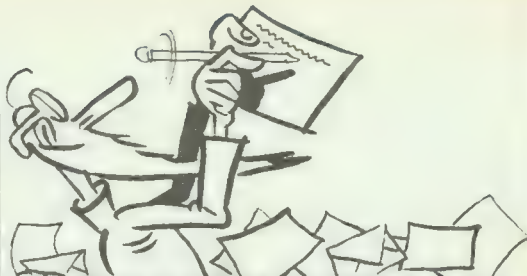
Das Level 8 ist bis auf einen Teleporter vollkommen uninteressant. Wenn wir das 8. Level verlassen wollen, bieten sich uns zwei Möglichkeiten in Form von Treppen an. Ich entscheide mich für die rechte und betrete den Compound. Dort werde ich sogleich von einem Kämpfer angefahren, den ich besänftige. Der Kämpfer heißt Sir Deric und fragt, ob wir ihm helfen würden, seinen vom Schwarzen Zirkel entführten Freund zu suchen. Natürlich nehmen wir ihn mit. Im Südosten des Compounds ist ein Elf dem Sterben nah. Er gibt uns einen Talisman, mit dem wir Illusionstüren ausfindig machen können. Wir finden am Ende des Ganges vor der Treppe die erste Tür und noch eine im darauffolgenden Gang. Hinter dieser Tür ist ein

großer Meetingroom, der leider gerade benutzt wird.

Wir verlassen den Raum im Nordwesten. Dort unterbrechen wir gerade eine Zeremonie. Die erbosten Magier greifen sofort an. Nach einer siegreichen Schlacht befreien wir Sir Deric's Freund. Sir Deric verläßt unsere Gruppe. Nachdem wir den Compound ausgeplündert haben (Schätze), gehen wir ins Level 7 und holen den 1. Schlüssel.

Die Sphinx gibt nur wertlose Tipps. In Level 6 ist in einem Raum östlich der Treppe ein Magier, der nach unserem Angriff verschwindet. Wir finden einen Bericht. In Level 5 gibt uns eine Sphinx eine Karte des 2. Schlüssels für ihre Freiheit. In Level 4 eignen wir uns den 2. Schlüssel an. Im Nordosten des 3. Levels treffe ich wieder eine Sphinx, die uns u.a. von einer Waffenkammer im Südosten erzählt, die wir einige Zeit später leerräumen.

Fortsetzung in Heft 7/91



DR. BOBO ANTWORTET

Future Wars

Benjamin Lienig und Ingo Ruderich aus Berlin betätigen sich als Zeitreisende und sind auf unlösbare Probleme gestoßen.

Sie haben gerade den Mönch im Kloster mit dem schlechten Wein vergiftet. Anschließend haben sie sich die Magnetkarte und die Steuerung unter den Nagel gerissen. Leider hat sie jetzt das Abenteuererglück verlassen. Die beiden wissen nicht mehr weiter. Kann ihnen jemand auf die Sprünge helfen? **vw**

Karateka

Stephane Di Carlo aus Roodt in Luxemburg betätigt sich als "Karateka". Leider kommt er jetzt nicht mehr so recht voran. Immer wenn er durch die Gittertür gehen will, wird ihm seine ganze Lebensenergie abgezogen. Sicher weiß jemand von Euch, wie man dieses Problem umgehen kann. **vw**

Maniac Mansion

Hans Bohne aus St. Anton spielt das unverwundliche "Maniac Mansion" von Lucasfilm auf seinem Amiga. Trotz zahlloser Versuche scheitert er jedoch an der Stahl-Sicherheitstür. Welcher unerschrockene Abenteurer räumt ihm den Weg frei? **vw**

Conquest of Camelot

Wolfgang Gruber aus Neuhofen in Österreich hat zwei Fragen zu Sieras "Conquest of Camelot":

1. Wie verhält man sich beim Mad Monk, den man kurz nach den Riddle Stones trifft?

2. Welchen Gegenstand muß man der Ice Maiden in Bath bringen und wo findet man ihn?

Welcher wackere Ritter kann Wolfgang aus der Bredouille helfen? **vw**

The Secret of Monkey Island

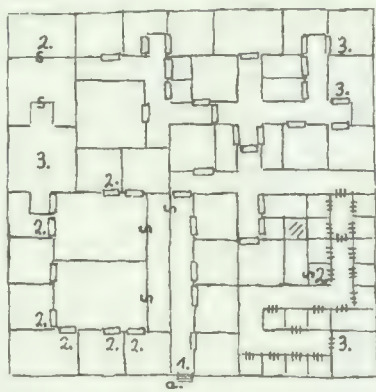
Markus Krekisch aus Nürnberg ist es bis jetzt nicht gelungen, den sagenumwobenen Schwertmeister ausfindig zu machen. Er hat zwar den Gemischtwarenhändler verfolgt, doch dieser ist ihm immer wieder entwischt.

Tja, Markus, da gibt's nur eins: nicht aufgeben. Wie Du schon richtig erkannt hast, ist der Händler der Schlüssel zum Erfolg. Es bleibt Dir nichts anderes übrig, als dem Burschen weiterhin auf den Fersen zu bleiben. Du mußt nur aufpassen, daß er Dir im Wald nicht stiftengeht. Verwechsle ihn auf der Übersichtskarte nicht mit den Piraten. **vw**

Die Antwort zu Last Ninja 2

Sven Pohl aus Müritz hatte in der Kanalisation Schwierigkeiten mit dem Krokodil. Sebastian Eichholz aus Münster hat die Lösung des Problems parat.

Dem grünen Tierchen ist nur mit einem Molotov-Cocktail beizukommen. Allerdings liegt so eine Feuerbombe nicht an jeder Straßenecke rum, sondern nur an einer ganz bestimmten. Man geht vom Startbild aus nach rechts unten und überquert die Straße bei "Grün". Nun geht's wieder nach unten, und zwar so lange, bis man nur noch über die Straße gehen kann, aber nicht mehr an ihr entlang. Man stellt sich vor den Gegenstand, der beim Eintreten in das Bild geblickt hat. Nun den Feuerknopf drücken und den Joystick nach rechts unten drücken. Bevor ihr in der Kanalisation zur Tat schreiten könnt, müßt ihr den Cocktail erst an der Fackel anzünden. Auf geht's zur Großwildjagd. **vw**



COMPOUND



Legende:

- = Wand
- = Tuer
- = Gefaengnistuer
- = Geheim- bzw. Illusionstuer
- = nicht betretbares Feld
- = Treppe

1. Sir Deric
2. Schatz
3. Gefangener

- a. Treppe zu DUNGEON (LEVEL 8)
oder zu DUNGEON (LEVEL 7)

Musha Aleste (Mega Drive)

Thomas Must vom CWM-Versand spielt, genau wie gewisse Spieleredakteure, nicht nur beruflich. In seiner Freizeit erkobelte er für uns einige "Musha Aleste"-Tricks. Sieben Leben erhaltet Ihr, wenn Ihr in einer Spielpause das Kreuz nach rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, oben drückt und danach die Feuer-tasten B, C und A betätigt. Gute Bewaffnung springt wiederum für folgende Kombination heraus (ebenfalls über PAUSE): B, B, C, B, C, oben, unten und A.

Der Satellitenvorrat schließlich profitiert von folgendem Cheat: Pause, oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, links, links, rechts, rechts, rechts, C, C, B und A. *wi*



Der "Tip des Monats"-Gewinner der **POWER PLAY 4/91**, der Super-Mario-Fan Tobias Reich, hat sich seine 500 Mark mehr als verdient: In diesen Tagen erreichte mich ein Schreiben, in dem er uns über seine weiteren "Super Mario World"-Experimente auf dem laufenden hielt und unentgeltlich ein paar Ergänzungen nachreichte. Das nenn' ich Service. Seine Tips, durch Sternenhilfestellungen aus der Feder von Gerhard "Ad Astra" Koros ergänzt, findet Ihr auf diesen Seiten. Schade, daß die meisten von Gerhards

Karten für die grünen Seiten ein wenig zu bunt geraten sind. Neben diesen Mario-News dürfte auch für Nintendo-lose Videospieler das eine oder andere Schmankerl dabei sein. Der aktuelle Tip des Monats fällt wieder unter die Rubrik "Kurz und Flink". Stefan Paintner aus Köln war der erste, der uns mit einem "Easy"-Cheat zum Redaktionsliebling "Gynoug" belieferte.

Wie immer wünsche ich Euch viel Spaß beim Reisen, Ballern und Mogeln,

winne

dem ersten Level und aus Rainers gut gefüllter Tips- und Trickstüte) wollen wir Euch ebenfalls nicht vorenthalten: Wer flink ist, ballert die Vulkane ab, noch bevor sie richtig los-spucken. Wer noch flinker ist, hat sie schon vernichtet, noch bevor der erste Lavakrüm-
bel den Vulkan verlassen hat. Ihr müßt extrem schnell sein: Zur Strafe hetzt das heimtückische Modul zwei geflügelte Wasserspieler (von hinten!) auf Euch. *wi*

California Games (Lynx)

Die meisten Lynx-Besitzer dürften den gesprächigen Vogel kennen, der beim dritten Surf-Unfall auftaucht und höhnisch fragt "Having fun yet?". Er erscheint, wenn man beim Sturz entweder beim unteren Bildschirmrand herausfährt

oder die A-Taste lange gedrückt hält. Gunnar Hillebrecht aus Wenden schaffte es sogar, diesen Vogel zu sich herunter-zuholen. Wartet mit Eurem dritten Surf-Crash so lange bis Euch nur noch vier Sekunden verbleiben. Bei Eurem Sturz müßt Ihr nun aus dem unteren Bildschirmrand herausfahren. Der Surfer wedelt nun mit den Armen, die Zeit läuft ab, und der Vogel taucht auf. Der Bildschirm scrollt aufgrund des "Time Out" nach links, der Vogel ist im Bild, während der Surfer von oben herab auftaucht. Auf seinem Weg in die Wogen nimmt er den Vogel einfach mit hinunter! *wi*

Casino Games (Master System)

Keine Spielbank ist vor Dennis Vukosav aus Saarbrücken sicher. Wer wie Dennis bei "Casino Games" den Namen "Mrs Josx" und die Nummer 0004998588 eingibt, bekommt eine gewaltige Geldsumme aufs Konto gebucht. Einmal z.B. die Slot Maschine gespielt, und schon gehört das Casino Euch. *wi*

Side Pocket (Game Boy)

Immer klappt der kleine "Side Pocket Billard"-Trick von Sebastian Eichenholz leider nicht; da Ihr dabei aber auch nichts verlieren könnt, solltet Ihr ihn ruhig ein paar-mal ausprobieren. In der Pocket-Spielart müßt Ihr, falls nur noch eine reguläre Spielkugel auf dem Tisch liegt, den Cue-Ball in das mit Stern gekennzeichnete Loch versenken. Eventuell gewinnt Ihr so ganze zehn "Remaining Balls". *wi*

Penguin Boy (Game Boy)

Qualität statt Quantität: Marius Burchardt aus Alsdorf hat die ersten vier Paßwörter zu "Penguin Boy" erspielt. Hier sind sie:

6 AD 1990
11 WB 5403
16 BF 8163
21 DA 2945

wi



Kennt Ihr diese beiden Typen?

TIP DES MONATS

Gynoug (Mega Drive)

Die Spielstufe "Easy" fehlt auffälligerweise im Menü der Prachtballerei "Gynoug". Eine ganze Reihe von Mega-Drive-Profis tüftelte über der offensichtlichen Nachlässigkeit der Programmierer. Stefan Paintner aus Köln war der erste, der uns schließlich mit dem ultimativen Gynoug-Cheat versorgte. Begebt Euch ins Optionsmenü und wählt Euren Schwierigkeitsgrad zur Abwechslung einmal mit gleichzeitig gedrückten Feuer-tasten (alle drei: A, B und C). Jetzt Start drücken, und das ersehnte "Easy" erscheint. Einen der ersten Gags des Spiels (aus

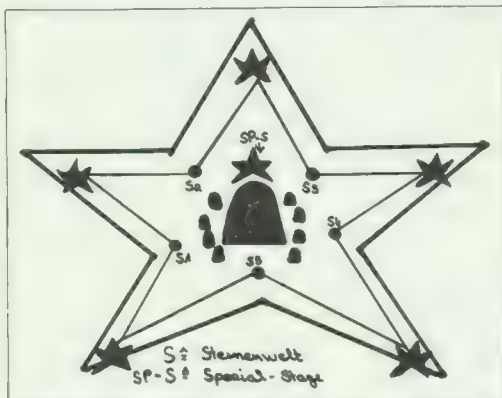
Super Mario World (Super Famicom)

Der Gewinner des vorletzten "Tip des Monats"-Preisgeldes, Tobias Reich aus München, meldet sich noch einmal zu Wort. Die von ihm kartografierten und beschriebenen Mario-Levels 1, 4 und 5 bezeichnet er als vollständig, zu den anderen möchte er jedoch ein paar Kleinigkeiten nachtragen. Kramt also noch einmal eure POWER PLAY 4/91 heraus und schlagt

zeichnen des zweiten Levels gelangen. Sucht einfach danach, holt Euch aber zuvor das rote Ausrufezeichen der dritten Stage.

Zu Level 3: Von Abschnitt 2b aus könnt Ihr ebenfalls zu einem Sternenteleporter kommen. Fliegt einfach an verschiedenen Stellen in die Höhe.

Zu Level 6: Den dritten Abschnitt müßt Ihr bis zu 20mal durchspielen, um zur rechten Röhre zu kommen. Ein Patentrezept gibt es nach Tobias' Aussage nicht: Probiert es so oft, bis Ihr zu einem Abschnitt mit Schlüssel gelangt. So kommt Ihr zu den Röhren im siebten Level. Zwischen den



Eine Karte der Sternenwelt von Super Mario World

die Super-Mario-World-Lösung auf Seite 80 auf.

Zu Level 2: Das Geisterhaus 2Ga sollte man nur betreten, wenn man fliegen kann; rennt ein Stückchen nach rechts, bleibt stehen, rennt nach links und fliegt dann am linken Rand nach oben. Auf der Plattform angekommen, rennt Ihr nach rechts und gelangt so in einen Level, in dem es kein Monster, dafür jedoch massig Extras gibt. Das südliche Geisterhaus 2Gb sollte man ebenfalls nur als flugtauglicher Mario betreten. Sucht Ihr es gründlich ab, findet Ihr einen Endgegner, nämlich einen riesigen Geist. Habt Ihr ihn vom Bildschirm geputzt, gelangt Ihr zu einem Sternenteleporter. Das bedeutet, daß man Super Mario World allein durch die Levels 1, 2 und 6 und durch ein paar Sternentwelten siegreich beenden kann.

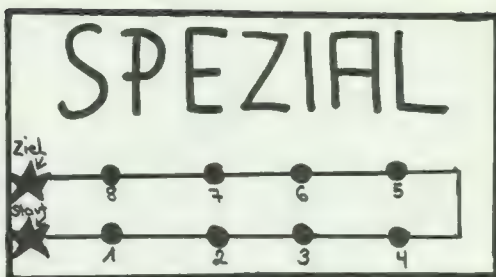
Außerdem könnt Ihr von der Stufe 1a zum grünen Ausrufe-

beiden Röhren liegt ein (übri- gens knallharter) Level. Bei den linken Röhren im sechsten Level kommt Ihr wieder heraus.

Zu Level 7: Wer sucht, der findet: Auch von Abschnitt 5 aus könnt Ihr zu einem Sternenteleporter kommen.

Gerhard Koros aus Sigmarszell hat ebenfalls noch ein paar Tip'n'Tricks auf Lager: Verbindet alle Sterne der Sternenwelt miteinander, und der Weg in eine Spezial-Stage steht Euch offen. Dort erwarten Euch acht ("beinharte" — Gerhard) Levels. Spielt diese durch, und die Hälfte aller Super-Mario-Monster verwandeln sich in andere Wesen. So wird z. B. eine fleischfressende Pflanze zu einem Kürbiskopf; die Schildkröten verwandeln sich gar in Mario-ähnliche Gestalten.

Zu Sternwelt 2: Schnappt Euch das blaue Pferdchen, bohrt Euch auf der rechten Seite nach unten, und schon besitzt Ihr den Schlüssel.



Die Spezial-Stage der Sternenwelt

Zu Sternwelt 3: Nehmt einen der blauen Blöcke und versucht damit das Monster in der Wolke zu bewerten. Habt Ihr das geschafft, könnt Ihr selbst in die Wolke springen und von dort zum Schlüssel fliegen.

Zu Sternwelt 5: Ihr besitzt doch das blaue Pferdchen aus der zweiten Sternenwelt noch? Freßt gleich zu Beginn der fünften Welt die Schildkröte und fliegt dann nach schräg rechts oben. Solltet Ihr noch nicht alle drei Ausrufezeichen gefunden haben, fliegt Ihr ganz oben heran und laßt Euch hinten herunterfallen. Dort freßt Ihr noch eine Schildkröte und fliegt zum Schlüssel. Der Weg zur Spezial-Stage ist frei!

Ach, ja: Füttert das Pferdchen doch einmal mit zehn dunklen (dafür gibt's ein Ei mit rotem Pilz) oder zwei hellen Äpfeln. Für letzteres erhaltet Ihr ein Ei mit grünem Pilz. wi

Exitus umgekehrt wiederholen. Erst nach dem zirka 20. Wechsel ereilt Euch dann das Game Over endgültig.

Roland verrät Euch auch, wie Ihr Zutritt zu 51 weiteren Dondokodan-Levels erhaltet. Diese zusätzlichen Spielrunden enthalten zwar keine neue Grafik und ausschließlich bekannte Obergänger, sollten jedoch dem geübten Spieler dank stark angehobenem Schwierigkeitsgrad trotzdem eine Herausforderung bieten. Begebt Euch also in Runde 1. Hier findet Ihr in der Mitte des Bildschirms über der obersten Plattform ein dunkelgrünes Blatt. Falls Ihr darauf einprügelt, erscheinen kleine Explosionen. Nach dem ungefähr achten Treffer fällt aus dem Blatt ein Schlüssel. Nehmt Ihr ihn auf, öffnet sich am Erdboden ein Warp-Tor. Im Raum dahinter müßt Ihr durch das systematische Aufhämmern von Behältern ein Passwort eingeben. Dieses erhaltet Ihr normalerweise erst, wenn Ihr die regulären 50 Levels durchspielt habt, dank Roland können wir es Euch an dieser Stelle schon präsentieren: Pk, Herz, Karo, Kreuz, Kreuz, Pk, Herz, Karo. 51 weitere Levels stehen Euch nun zum Erforschen zur Verfügung. Der 101. und finale Level ist zum Glück wegen zeitweiliger Unsterblichkeit Eurer Spielfigur kein Problem. wi

Dondokodan (PC-Engine)

Wer einen Multi-Player-Adapter für die PC-Engine besitzt, kann nicht nur "Bomber Boy" spielen, sondern auch ein paar zusätzliche "Dondokodan". Credits scheffeln. Roland Kuhl aus Puchheim verrät Euch Schritt für Schritt, wie's gemacht wird: Schließt beide Joypads an den Adapter an und beginnt eine Zwei-Spieler-Partie. Laßt jetzt einen der beiden Gnome sterben und spielt Euch mit dem anderen so weit wie möglich vor. Sobald dieser nun auch sein letztes Leben verliert und in astraler Form aus dem Bild entfliegt, schnell den anderen Zwerger durch Druck auf den ersten Feuerknopf des anderen Joypads reaktivieren. Nun könnt Ihr mit diesem weiterspielen und die ganze Aktion beim nächsten

Cyber Cross (PC-Engine)

Um bei "Cyber Cross" ein Continue zu erschaffen, hört Ihr am besten auf Tobias Natt aus Kassel. Haltet nach dem Verlust des letzten Lebens beide Feuerknöpfe und das Steuerkreuz nach unten gedrückt und setzt das erfolglose Spiel mit Run fort. wi

**nicht
vorhanden**

Darius II (Mega Drive)

Einen ganzen Berg mit nützlichen Tastenkombinationen sandten uns Dennis Fay und Richard Schulz aus Sindlingen zu "Super Darius". Alle werden im Titelbild eingegeben:

Level anwählen:
C A C B C A B A B C A C

Unverwundbarkeit:
A B A C B C C B C A B A

Höherer Schwierigkeitsgrad, jedoch kürzere Levels (nur Zwischen- und Endegner):

C C C C C C C C C C C C

Unbegrenzt Continue:

B B B C A A A B B C C C

50stellige High-score-Liste:

A B C A B C A B C A B C

Thomas "CWM-Versand" Must entdeckte die Kombination für das versteckte Soundmenü, die Ihr in die High-score-Liste eingeht:

Z T T

wi

Total Recall

Ein paar Anmerkungen zum Kino im ersten Level von "Total Recall" erreichten uns von den Spieleprofis des Nintendo-Abenteuer-Clubs in Köln. Zum einen erhaltet Ihr ein Extraleben, wenn Ihr Euch den Film im Kino bis zum Ende anseht. Zum anderen könnt Ihr nach einem Spielende problemlos zum Mars zurückkehren, indem Ihr einfach das Kino betretet. Dazu müßt Ihr davor aber dem roten Planeten schon einen Besuch abgestattet haben.

wi

John Madden Football (Mega Drive)

Marcus Weinmeister aus Berlin erspielte acht Final-Paßwörter für "John Madden Football". Jede der 16 Mannschaften ist damit genau einmal im Finale vertreten.

wi

ATLANTA at KANSAS CITY	1730243
CHICAGO at HOUSTEN	0455764
LOS ANGELES at NEW ENGLAND	0556574
MINNESOTA at BUFFALO	0475353
NEW YORK at MIAMI	0470477
PHILADELPHIA at PITTSBURGH	0516062
SAN FRANCISCO at CINCINNATI	0474565
WASHINGTON at DENVER	0474312

Level	Character	Paßwort
2	Warrior	ADBFD GNPJC
3	Warrior	ALBAJ NPLKG
4	Princess	JBBNJ HDCCOG
4	Warrior	AHEPJ CJJEK
5	Princess	JLEEG CGJJM
6	Princess	JIBEI NAGJA
7	Princess	JILEB HAEPA
8	Princess	JINEO JIGM
9	Princess	JCMBL CGLLM
10	Princess	JPIBM IEOLI
11	Princess	JKAGL HFPMK
12	Princess	JKAGI HAGGA

Bubble Bobble (Game Boy)

Das ultimative Paßwort für "Bubble Bobble" kommt von Adrian Rodi aus Leimen. Es lautet

K Z B D

und führt Euch in den 100. Level. Außerdem könnt Ihr die anderen Levels über das Steuerkreuz (links und rechts) nun selbst anwählen.

Tamara Gambino aus Partschins-Rabland (Italien) bubbelte noch ein paar Stufen weiter. Unter "Super Bubble Bobble" sandte sie uns 124 Paßwörter für die versteckten Levels.

wi

Probotector (Game Boy)

Rocco Dileo aus Mainz benutzt seinen Game Boy momentan für heiße "Probotector"-Gefechte. Damit Euch die Leben im Kugelhagel nicht allzu schnell weggeputzt werden, rät er Euch, während des Titelbildes folgende Kombination einzugeben:

Mit dem Steuerkreuz hinter-einander oben, oben, unten, unten, links, rechts, links und nochmal nach rechts; sowie die Feuerknöpfe B, A, B, A, B, A.

Nun besitzt Ihr ein Sicherheitspolster von neun Leben pro Spiel bzw. Continue.

wi

Magical Hat (Mega Drive)

Bernd Uehling aus Mönchengladbach hat bei "Magical Hat" ein paar Extraleben ergattert: Wenn Ihr in Level 1.3 auf die rote Sprungschanze springt, solltet Ihr darauf achten, genau auf der Spitze zu landen. Springt sofort wieder (schnurgerade!) in die Höhe und kassiert dafür ein Extraleben. Das ganze gelingt indes nur, wenn Ihr ganz langsam auf der Schanzenspitze landet. 14 mal könnt Ihr Bernd's nützlichen Trick anwenden.

wi

King of Casino (PC-Engine)

Das Paßwort für die Championship-Runde dieses PC-Engine-Spiels erspielte Matthias Herrendorf aus Berlin. Es lautet:

—KINGofCASINO—

wi

Son Son II (PC-Engine)

Ulrich Wimmeroth aus Köln spielt verrückt: Wenn Ihr seinem Rat folgt und mit dem Joypad oben, unten, links, rechts, Feuerknopf I, Knopf II und dann Run eingeht, könnt auch Ihr im "Crazy Mode" herumtollen. Viel Spaß!

wi

Dungeon Explorer (PC-Engine)

PC-Engine-Besitzer Bert Engelhaupt hat für Euch alle "Dungeon Explorer"-Paßwörter der Level 2 bis einschließlich 12 gesammelt.

wi

Hier sind sie:

Level Charakter Paßwort

Level	Character	Paßwort
2	Warrior	ADBFD GNPJC
3	Warrior	ALBAJ NPLKG
4	Princess	JBBNJ HDCCOG
4	Warrior	AHEPJ CJJEK
5	Princess	JLEEG CGJJM
6	Princess	JIBEI NAGJA
7	Princess	JILEB HAEPA
8	Princess	JINEO JIGM
9	Princess	JCMBL CGLLM
10	Princess	JPIBM IEOLI
11	Princess	JKAGL HFPMK
12	Princess	JKAGI HAGGA

Xevious (NES)

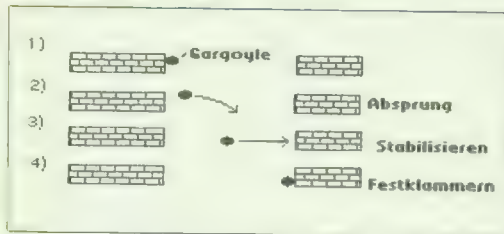
Ein besonders aufmerksamer "Xevious"-Spieler ist Rene Leithner. Er entdeckte, daß eine Bombe, die über dem See direkt nach der ersten Gruppe der rotierenden Wände abgeworfen wird, ein "S" aktiviert. Aufsammeln und sich über ein zusätzliches Leben freuen, heißt dann die Devise.

wi

Teenage Turtles (NES)

Sobald eine der sportlichen Schildkröten Bumerangs besitzt, haben auch die Kameraden die Chance, ein paar von ihnen zu ergattern. Rene Leithner aus Schwechat verrät, wie's gemacht wird: Werft drei oder vier der Bumerangs ab, wechselt schnell auf eine der anderen waffenlosen Schildkröten um und fangt dann mit ihr die Bumerangs einfach auf. Jetzt besitzt auch sie die begehrte Waffe.

wi



Diese Sprungtechnik hilft über die Schlucht

Gargoyle's Quest (Game Boy)

Die Brücke nach dem Dorf, in dem arme Ghouls gefangen gehalten werden (Paßwort: GK4H BT0U), stellt viele "Gargoyle's Quest"-Spieler noch vor ein Problem. Der riesige Abgrund, der die Brückenüberquerung zur Qual macht, kann jedoch mittels folgender Sprungtechnik von Sascha Rehm aus Maisieres gemeistert werden.

wi

Castle of Illusion (Mega Drive)

Den letzten Endgegner des "Castle of Illusion" räumte Thomas "Mickey" Dötsch aus Hamburg aus dem Weg: Stellt Euch vor ihn, bis er anfängt zu lachen; bewegt Euch sofort ein paar Schritte zurück, da er Euch sonst mit dem Säbel eins überbrät. Jetzt auf seinen Kopf springen und das ganze mehrmals wiederholen. Danach wartet die Hexe auf Euch... wi

Burning Force (Mega Drive)

Und noch ein Extraleben-Cheat: Herr Schneider (den Vornamen konnte ich beim besten Willen nicht entziffern) aus Hamburg ließ uns einen "Burning Force"-Trick zukommen, der die Anzahl der eigenen Leben im Nu auf zehn anhebt. Durch "Start" kommt Ihr ins Titelbild; gebt dort einfach mit dem Steuerkreuz folgende Kombination ein:

B, A, B, A, A, C, A, A. wi

Violent Soldier (PC-Engine)

Weltraum-Söldner Thomas Lampes Menü-Cheat für diese PC-Engine-Ballerei ist erfrischend einfach: "Select" und die zweite Feueraste während

des Titelbildes gedrückt, verschafft Euch die Möglichkeit alle Musikstücke und Soundeffekte anzuhören und den Schwierigkeitsgrad auf Euer Können anzupassen. wi

Nemesis (Game Boy)

Philip Klos aus Schallstadt meldet sich nach erfolgreichem Feindflug durchs "Nemesis"-Universum mit einem nützlichen Tip zurück. Sämtliche Extrawaffen (Speed-Ups leider ausgenommen) könnt Ihr Euch erschummeln, indem Ihr das Spiel erst einmal pausiert. Drückt jetzt einfach hintereinander auf dem Joypad

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, "B" und "A".

Diese Tastenkombination ist der bekannte "Konami-Cheat", der sich auch bei fast allen anderen Spielen dieses Herstellers verwenden läßt. Geht aber sparsam mit der Bewaffnung um, denn dieser Cheat klappt in jedem Level nur einmal. wi

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIIVE - Aeroblasters, Caesar, Mystic Hunter, Vals III, Super Aradell, Amb. Midnight Resistance, Wardener, Bill, Phantom Star III, Dinosaur

GAME GEAR - Mickey Mouse, Super Shinobi, Psychic World, Poo Breaker

PC-ENGINE - Final Match, Dead Moon, Puzzle Boy, Kadash, Wallaby, Zero Champ

GAMEBOY - das Neueste vom Neuen auf Anfrage

Mitmachen beim Gewinn-Verlosungsspiel

Kaukascher Güternutzwort

ACHTUNG! JETZT AUCH SAMSTAGS GEÖFFNET!!!

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.



STEIRERFUNK

Wir führen!!!

Nec PC Engine,

Nec Turbo Express GT,

Nintendo Gameboy

und Famicom, SEGA, Gam Gear,

Atari Lynx, SNK NEO GEO.

An und Verkauf gebrauchter Konsolen und Modulen.

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele 2890,-

Mit Spiel nach unserer Wahl 3190,-

Mit Spiel nach Ihrer Wahl 3490,-

Fordern Sie unsere Preisliste an!!!
Händleranfragen erwünscht!

Annenstraße 18, 8020 Graz/Austria, Tel. (0316) 918968

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1



REDAKTEUR GESUCHT!

Wir suchen noch einen freien Mitarbeiter mit fließender Schreibe und guten Kenntnissen im Bereich "PC-Spiele" für unsere Redaktions-Mitarbeiter. Wer Spaß an der Arbeit in einem jungen Team hat, ein angemessenes Gehalt verdienen und bei Eignung die besten Aufstiegschancen haben möchte, der sollte uns gleich seine Bewerbungsunterlagen mit Stilprobe und Lichtbild schicken.

Alles weitere besprechen wir dann persönlich.

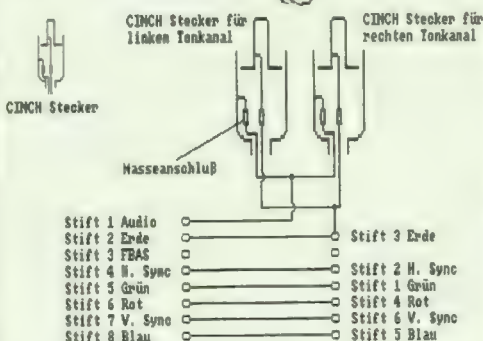
Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München

Mega-Drive-Umbauanleitung

Markt & Technik-Mitarbeiter Michael Cramer aus Erding tütelte folgende Bauanleitung zum Anschluß eines Mega Drives an einen Monitor mit linearer 6poliger RGB-Buchse aus. Aber Vorsicht: Wie immer können wir keine Haftung für eventuell auftretende Folgeschäden übernehmen. Der Umbau dürfte zwar für einen Hobbyelektroniker keine Schwierigkeit darstellen; wer sich auf diesem Gebiet nicht so fit fühlt, sollte lieber einen versierten Freund, Bruder oder Klassenkameraden an das Mega Drive lassen.

wi

Bild 3 Verdrahtungsplan



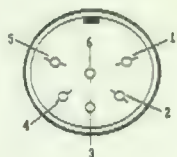
Der Schädel meint: Umbau auf eigene Gefahr

Bild 1 Belegung der 8-poligen DIN Buchse des SEGA-MEGA DRIVE



- Stift 1 Audio
- Stift 2 Erde für Rot, Grün und Blau
- Stift 3 FBAS Ausgang
- Stift 4 Horizontale Synchronisation
- Stift 5 Grün Ausgang
- Stift 6 Rot Ausgang
- Stift 7 Vertikale Synchronisation
- Stift 8 Blau Ausgang

Bild 2 Belegung der linearen RGB DIN Buchse (z.B. 1804 S Monitor)



- Stift 1 Grün Eingang
- Stift 2 Horizontale Synchronisation
- Stift 3 Erde
- Stift 4 Rot Eingang
- Stift 5 Blau Eingang
- Stift 6 Vertikale Synchronisation

Die Belegung der DIN-Buchsen des Mega Drives und des Monitors

Nam 1975 (Neo Geo)

Hat irgendjemand außer John Sternheimer aus Saarlouis gut tausend Mark in ein Neo Geo und das "Nam 1975"-Modul investiert? Wenn ja, hat John einen kleinen Tip für Nam-Spieler mit Continue-Problemen parat. Nach dem letzten Game Over steckt Ihr einfach Euren Joystick in den zweiten Port und betätigt die Starttaste.

wi

Darius Plus (PC-Engine)

Für die Hu-Card-Version des Ballerhits "Darius" hat Uwe Bolz aus Höchststadt zwei nützliche Tips parat. Wenn man im Titelbild Knopf "I" gedrückt hält, danach Select drückt, kann man den Schwierigkeitsgrad verändern. Hält man nach dem Game Over im Titelbild das Joypad nach unten und Knopf "II" gedrückt, kann man mit Select das Spiel fortsetzen.

wi

Hyper Lode Runner (Game Boy)

Lode Runner, der Methusalem des Hüpfspiel-Genres, muß auf seine alten Tage nun auch auf dem Game Boy für Stimmung sorgen. Alle 50 Levels knackte Lars Homeier aus Braunschweig, seine Codes zu den Levels 17 – 50 von "Hyper Lode Runner" entnehmt Ihr folgender Liste:

wi

17	MG-5462	34	CT-7547
18	OT-6507	35	FG-7612
19	RG-6572	36	HT-7617
20	TT-6637	37	KG-7742
21	WG-6702	38	MT-7807
22	YT-6767	39	PG-7872
23	BG-6832	40	PG-7872
24	DT-6897	41	RT-7937
25	GG-6962	42	UG-8002
26	IT-7027	43	WT-8067
27	LG-7092	44	ZG-8132
28	NT-7157	45	BT-0005
29	QG-7222	46	EG-0070
30	ST-7287	47	GT-0200
31	VG-7352	48	JG-0200
32	XT-7417	49	LT-0265
33	AG-7482	50	OG-0330

Assault Suit Leynos (Mega Drive)

Ken Takeda aus Brugg verrät Euch, wie Ihr Euch bei "Assault Suit Leynos" unendlich viele Continue Credits beschafft. Sobald die Credits auf genau zwei gesunken sind, begehrt Ihr

Euch vor Eurem "Continue" in das Optionsmenü und drückt dort die Start-Taste. Verläßt Ihr nun das Menü wieder, warten neun Credits auf Euch. Da Ihr diesen Trick beliebig oft anwenden könnt, dürfte das Spiel für Euch kein ernsthaftes Problem mehr darstellen.

wi

Sokoban II (Game Boy)

Wie die Zeit vergeht: "Sokoban II" ist auch schon wieder durchgeknobelt. Carsten Grörlch aus Hamm brauchte einige Wochen, um folgende Paßwörter zu erstellen. Ohne die beiden Tips, die wir der (kompletten) Liste voranstellen, hätte er wahrscheinlich noch ein paar Tage mehr gebraucht.

1. Während eines Spiels kann der letzte Zug mit A zurückgenommen werden.

2. Sokoban II enthält eine Replay-Funktion: Solltet Ihr Euch verzogen haben, könnt Ihr das Spiel mit START abbrechen, mit A wieder beginnen und Euren Game Boy (A gedrückt lassen!) das Spiel bis zum fehlerhaften Zug nachspielen lassen. Kurz vor dem Murkszug laßt Ihr A los und steigt dann wieder ins Geschehen ein.

wi

01-01	: A4 B6 A8 C4
01-02	: A4 B6 A8 B8
01-03	: C0 B6 B0 B8
01-04	: C0 A2 B0 B8
01-05	: C2 A2 C6 B8
01-06	: C2 B0 B8 C6
01-07	: D0 B0 B8 B8
01-08	: B4 B0 B8 C2
01-09	: B4 C6 C2 C2
01-10	: A0 B6 A8 C5

02-01	: C0 A0 B6 A1
02-02	: A4 A0 B6 B1
02-03	: C0 B6 B8 B1
02-04	: C0 A2 A2 B1
02-05	: C2 A2 B8 C7
02-06	: A6 C6 B0 B1
02-07	: B4 C6 B0 A3
02-08	: D0 C6 B0 A7
02-09	: D0 B0 B4 A7
02-10	: B6 A0 B7 A0

03-01	: A4 B6 A9 B6
03-02	: C0 B6 A9 C6
03-03	: A4 A0 B1 C6
03-04	: A4 B8 C7 C6
03-05	: A6 B8 B1 B0
03-06	: C2 B0 B9 B8
03-07	: B4 B0 B9 C6
03-08	: D0 C6 B9 D0
03-09	: D0 B0 A7 D0
03-10	: A0 B6 A9 B7

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/221 70 07
 ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
 Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Teil 7

In dieser Ausgabe findet das Clue Book des Rollenspiels Dragon Wars seinen Abschluß. Nur noch ein paar Dungeons müssen erforscht und einige Monster

geplättet werden, bevor Ihr das Land Ozeana befreit habt. So kurz vorm Schluß verraten wir aber nicht jedes Rätsel, sondern liefern Euch die Karten zu den letzten Dungeons und einige entscheidende Tips für die kniffligsten Puzzles.

Wir hoffen, Euch haben die Abenteuer in Ozeana gefallen. Wir werden uns auch in Zukunft bemühen, Euch mit hilfreichen Clue Books zu versorgen.

mh/vw

Dragon Wars Clue Book



Auf geht es zum großen Finale des Rollenspiels Dragon Wars, mit dem siebten und letzten Teil der Dragon-Wars-Clue-Books-Serie.

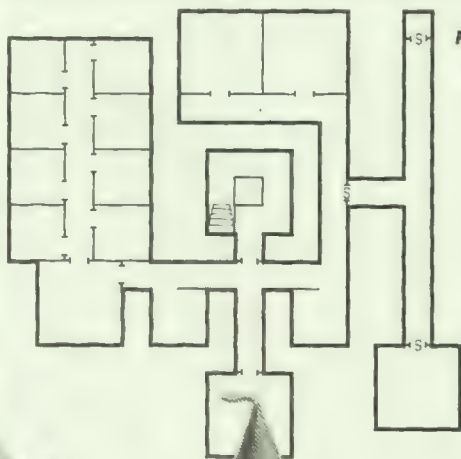
Kingshome & Dungeon

Der interessanteste Platz ist die Garderobe des Königs und die Bibliothek. Ein Besuch lohnt sich auf alle Fälle.

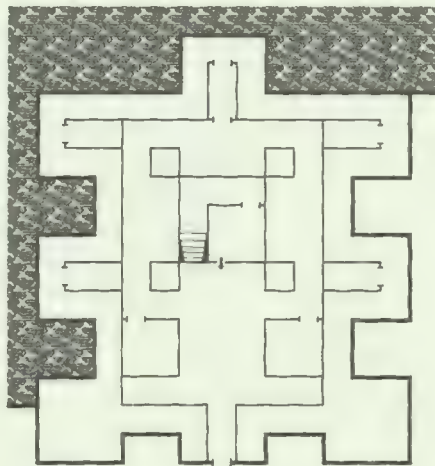
Wer eingekerkert im Gefängnis des Dungeon sitzt, sollte nicht verzweifeln. Zwar ist der Ausgang streng von Wachen bewacht, aber Ihr könnt Euch ja mit dem richtigen Werkzeug (hoffentlich habt Ihr die Schaufel) einen Tunnel buddeln.

Royal Game Preserve

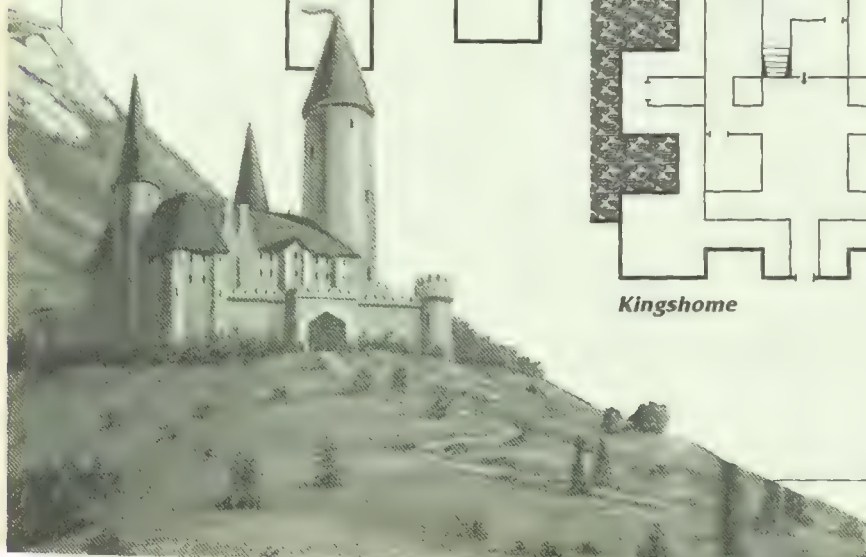
Paßt auf, was Ihr in diesem wilden Waldstück tut. Geht nicht auf die Jagd, sondern tötet Tiere nur, wenn Ihr angegriffen werdet.



Kingshome
dungeon



Kingshome



**nicht
vorhanden**

Scorpion Bridge

Diese Brücke verbindet die Rustic und die Eastern-Inseln. Denkt beim Anblick der Scorpionwachen daran, daß Enkidu der Meister der Bestien ist — und wer das Totem des Enkidu besitzt, wird gefahrlos passieren können.

Auf der Brücke warten Dunkelheit, Verwirrung und mächtige Monster auf Euch. Bleibt auf dem richtigen Weg und Ihr solltet die andere Seite der Brücke erreichen. Geht auf keine Fälle in die Nord-Süd-Passage der Brücke oder Ihr werdet dort nie wieder hinausfinden.

Freeport

Freeport ist, wie der Name schon sagt, der letzte freie Hafen von Dillum. Die Leute sind freundlich und Ihr findet brauchbare Rüstungen, Waffen und Magie, wenn Ihr an den richtigen Plätzen nachschaut. In Freeport findet Ihr auch den wichtigsten Gegenstand der Stadt: Das "Sword of Freedom". Legenden besagen, daß Freeport so lange bestehen wird, wie das Schwert sicher an seinem Platz verbleibt. Die Legenden besagen aber auch, daß eines Tages ein strahlender Held kommen und das Schwert beanspruchen wird, um damit gegen die Dunkelheit zu kämpfen.

College of Magic

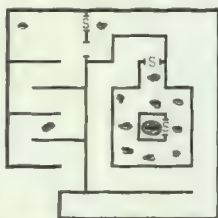
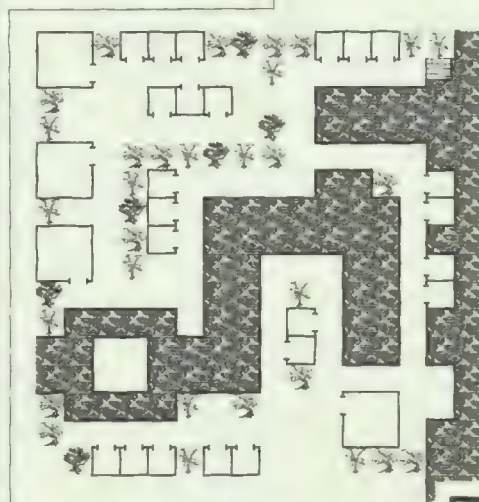
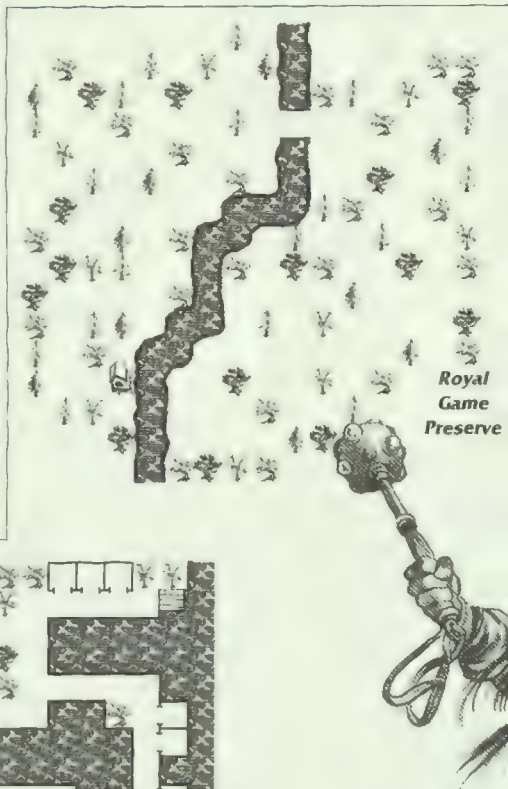
Ihr könnt diesen Platz so lange nicht betreten, bis Ihr den Eingang sehen könnt. Und den Eingang könnt Ihr erst dann sehen, wenn Ihr zwei magische Gegenstände dabei habt (aus Lanactoor's Laboratorium). Überwindet die Wand aus Feuer mit Eis und erfahrt Eure wahre Bestimmung. Benutzt einen Arcane-Zauberspruch, um an den Monstern vorbeizukommen. Wenn es Zeit ist Philistine zu töten, tut es, ohne zu zögern. Magie wird Euch hier nicht viel helfen. Wenn Ihr Schätze findet, nehmt sie mit, Ihr werdet keine Gelegenheit haben, ein zweites Mal zurückzukehren.

Dragon Valley

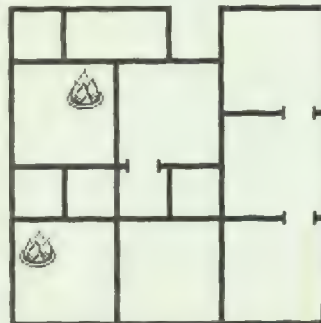
Wer das Drachental erschaffen will, muß entweder ein Held oder ein Narr sein. Gibt es hier doch nicht viel, was von Wert wäre, außer Ihr liebt den

Geruch von Blut. Legenden berichten, daß der Zahn eines Drachens eine mächtige Waffe abgeben würde. Ihr findet einen Haufen Drachenknochen in der Nähe des Eingangs in nördlicher Richtung. Allerdings sind die Knochen nicht unbewacht.

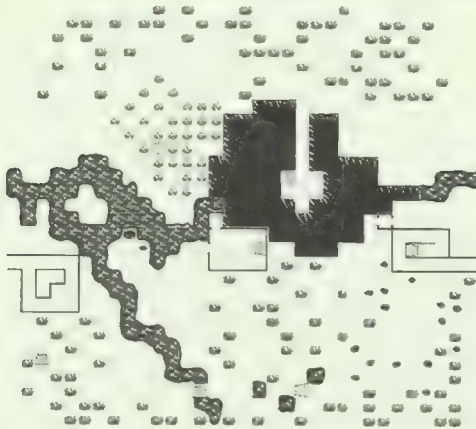
Am nördlichen Ende des Tales befindet sich die Höhle der Drachenkönigin und niemand kann glauben, daß er einen Kampf mit ihr überleben würde. Die einzige Hoffnung, die für Euch besteht, ist der Königin zu beweisen, daß Ihr Freunde der Drachen seit. Was sehr schwer sein dürfte, nachdem Ihr Euch durch die Scharen ihrer Kinder geschlachtet habt, um zu ihr zu gelangen. Das einzige Mittel, was hier helfen kann, ist ein Dragonstone, wie er in Lansk zu finden ist. Das Drachental ohne einen Drachenstein zu betreten, ist purer Wahnsinn.



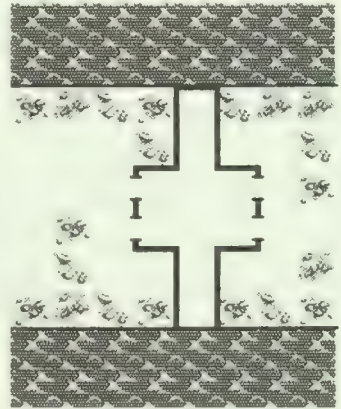
Sanken Ruins
(Above Water)



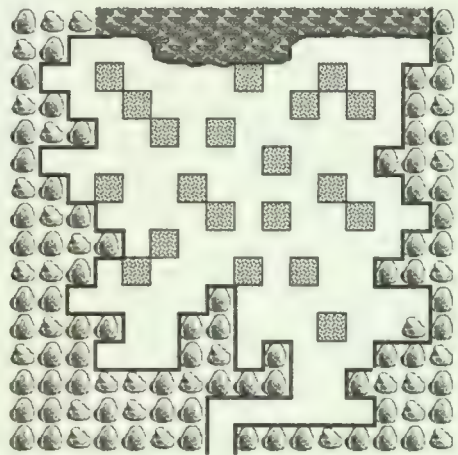
College of Magic



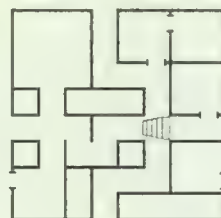
In den Tiefen von Nisir kommt's
zum Finale



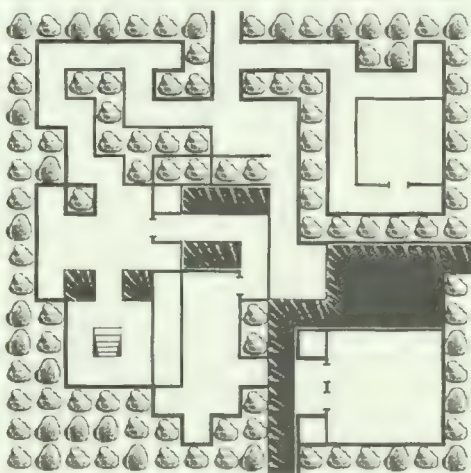
Scorpion
Bridge



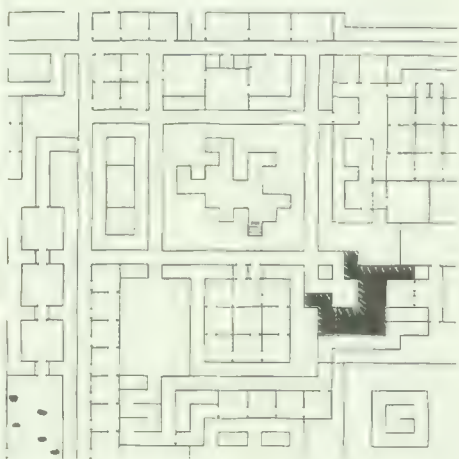
Dragon Valley



Sunken Ruins
(Below Water)



Nisir
The Mountain of Salvation



In der Unterwelt ist ganz schön
was los

Sunken Ruins

Nicht weit vom Drachental findet Ihr diese uralten versunkenen Ruinen. Verschwendet keine wertvolle Zeit und Skills, um die verschlossene Tür aufzubrechen. Sucht Euch lieber einen geheimen Zugang zu den Ruinen.

Wertvolle Schätze können hier gefunden werden. Der wertvollste von allen ist aber der Schädel des Sagenhelden Roba. Der Schädel ist wichtig, um das Sword of Freedom wieder zu befreien. Der Schädel befindet sich in einer Muschel unter Wasser. Nehmt die Muschel, und sobald Ihr wieder an der Oberfläche seid, erscheint der Schädel.

Magan Underworld

Unter der Oberfläche Dillums befindet sich die Magan Underworld, Heimstatt der dunklen Lady Irkala.

Jeder Ort auf der Oberfläche kann über die Unterwelt erreicht werden, aber es sollten sich nur die Erfahrenen hier unten herumtreiben.

Natürlich gibt es einen wichtigeren Grund durch die Unterwelt zu marschieren, als sie als Abkürzung zu benutzen. Irkala selbst befindet sich in Ketten gelegt auf der kleinen Insel inmitten der Unterwelt. Sie ist es wert, daß Ihr sie mit einem Gegenstand aus der Necropolis befreit. Außerdem findet Ihr hier unten zahlreiche magische Teiche und die Quelle der

Seelen, der einzige Ort in ganz Dillum, wo Tote wiederbelebt werden können. Wenn Ihr Namtars Pit findet, markiert die Position auf der Karte. Denn die Legenden berichten, daß Namtar nur besiegt werden kann, wenn er wieder in das Loch geworfen wird, dem er entsprang.

Pilgrim Dock

Nur Pilger können sich hier ohne Gefahr bewegen, denn Namtars Stoßtruppen kontrollieren das Dock scharf. Wer eine Pilgerrobe trägt, ist vor Übergriffen sicher.

Nisir

Nisir ist der heiligste Platz von Dillum — und der gefährlichste, seit Namtar hier sein Hauptlager aufgeschlagen hat. Besucht auf alle Fälle den Schrein des universellen Gottes. Zeigt ihm das Sword of Freedom und seid seines Segens sicher. Sucht auf dem Berg nach dem Schatz der Dragoneyes. Diese mächtigen magischen Gegenstände können Euch bei Eurer Aufgabe nützlich sein.

Der Eingang zum Turm von Namtar ist in der südöstlichen Ecke von Nisir. Der Eingang wird schwer bewacht, aber ein geschickter Kletterer kann die Wachen leicht umgehen.

Depths of Nisir

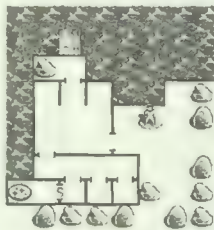
Hier werdet Ihr (mit etwas Glück) Namtar finden und die letzte Schlacht schlagen.

Die steinerne Kammer, die Euch zu Namtar führt, ist nur durch Magie zu erreichen (Softstone). Bevor Ihr Namtar gegenübersteht, müßt Ihr Euch durch seine Horden schlagen. Ein leichter Weg ist es aber, sie trägt Euch über Namtars Truppen hinweg.

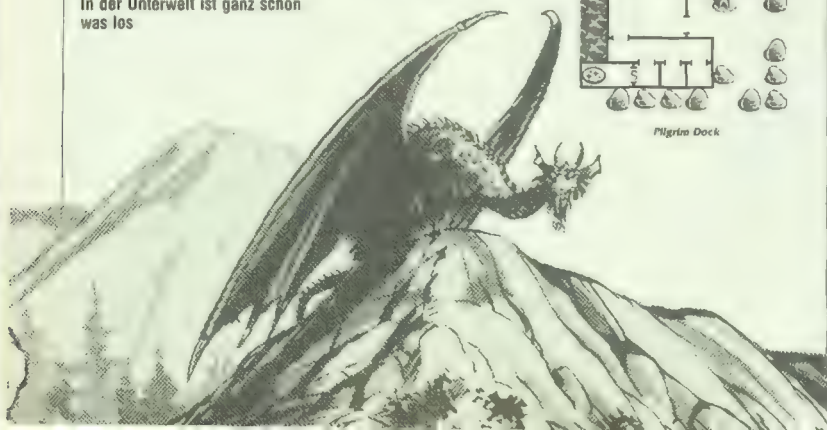
Viel Glück beim Kampf gegen Namtar, aber vergeßt nicht: Erst wenn Namtars Körper in Namtars Grube in der Unterwelt geworfen wird, ist Euer Auftrag erledigt.

In der nächsten Ausgabe der POWER PLAY starten wir, anlässlich der aktuellen Amiga-Version von "The Bard's Tale III The Thief of Fate", mit dem passenden Clue Book dazu. Bis dahin wünschen wir Euch fröhliche Kämpfe mit Namtar und seinen furchtbaren Spießgesellen.

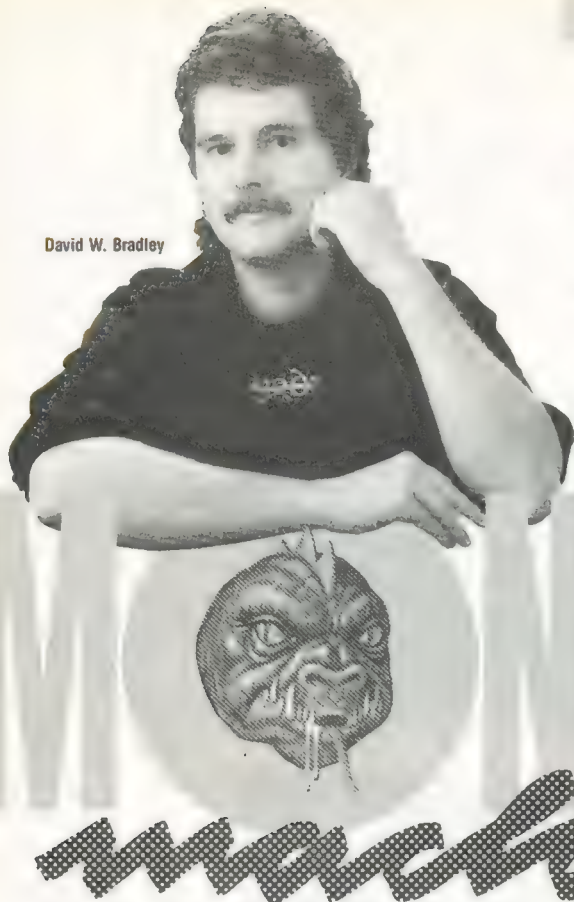
mh/vw



Pilgrim Dock



David W. Bradley



Das Mammutrollenspiel "Bane of the Cosmic Forge", legte teilweise unseren Redaktionsbetrieb lahm. Grund genug, mit dem Mann zu plaudern, der dahinter steckt.

Altergediente Rollenspielhassen, die am liebsten auf dem Computer ihre Abenteuer bestehen, bekommen bei dem Wort "Wizardry" glänzende Augen. Liebevoll wird von einigen diese Rollenspielserie als der Opa der Computerrollenspiele bezeichnet. Mittlerweile geht die Reihe in das zehnte Jahr, nachdem die Serie im Jahr 1981 mit "The Proving Grounds" ihren Anfang nahm. Wizardry genießt in den USA und in Japan, in dem es die Programme seit geraumer Zeit auch als Modul für das NES gibt, einen wahren Kultstatus. Deutschland blieb bislang vom Wizardry-Fieber verschont — bis heute. Mit dem neuesten Titel "Bane of the Cosmic Forge", kommt Hersteller Sir-Tech nun offiziell nach Deutschland (Vertrieb über die Firma Rushware). Der Mann hinter diesem Knüller (Test der Amiga-Version in dieser Ausgabe) ist David W. Bradley. David startete seine Karriere allerdings nicht

als Programmierer von Rollenspielen. Ende der 70er Jahre war er Musiker beim Georgia State University Orchestra. Rollenspielerfahrung sammelte David bei Brettspielen. **POWER PLAY** konnte David zu einem Plausch bewegen. *mh*

POWER PLAY: David, verrätst du uns ein paar Einzelheiten zu Deinem Privatleben?

David: Persönliche Fragen beantworte ich eigentlich sehr ungern, besonders über mein Alter (laut Sir-Tech ist David etwas über 30), aber ich bin nicht verheiratet, habe keine Kinder und mein Hobby ist es, Programme für Sir-Tech zu entwickeln.

POWER PLAY: Was hast du getan, bevor du damit angefangen hast, Wizardry-Spiele zu schreiben?

David: Ich habe an einem Multi-Player-Strategiespiel gearbeitet. Das war für die Firma Avalon Hills in Baltimore. Das Spiel heißt "Parthian Kings".

POWER PLAY: Woher beziehst du eigentlich deine Ideen? Besonders für die Szenarios und die Puzzles von Wizardry-Spielen?

David: Oh, ich habe 10000 Millionen mal mehr Ideen, als ich für Spiele benutzen kann. Die Ideen sind einfach da, sie sind ein Teil von mir.

POWER

PLAY: Hast du eigentlich noch Zeit zum Spielen, und wenn ja, welche Spiele magst du am liebsten?

David: Ich habe sehr wenig Zeit, um andere Spiele zu spielen. Die meisten kann ich mir nur einen Tag lang anschauen. Ich versuche aber alles anzuschauen. Wenn ich also ein Spiel entdecke, das streckenweise interessant aussieht, kommt ein Kumpel von mir und spielt es dann durch. Ich beobachte ihn dabei und er zeigt dann auf die tollsten Szenen.

Ich persönlich finde, nichts macht annähernd soviel Spaß, wie ein eigenes Computerspiel zu entwerfen. Es macht Freude, neue und innovative Spiele zu sehen, es ist nur so: Ich schaue mir die Programme ein paar Tage an, und dann muß ich wieder an meinem Kram weiterarbeiten.

Mit David Bradley im Gespräch

POWER

PLAY: in Deutschland sind Rollenspiele sehr

populär. Viele unserer Leser mögen Programme wie "Dungeon Master", die "Bards Tale"-Reihe, die AD&D-Spiele vonSSI und die Ultima-Serie. Kannst du uns sagen, welche anderen Rollenspiele du magst und was du an anderen Rollenspielsystemen vermißt?

David: Ich sage nichts Nachteiliges über andere Rollenspiele, aber bisher kam kein Rollenspiel so dicht heran, daß es mich wirklich lange unterhalten hätte. Und weißt du, un-

glücklicherweise bringt es nicht besonders viel, wenn ich mich hinsetze und anfangs meine eigenen Programme zu spielen. Ganz einfach deshalb, daß ich halt alle Geheimnisse kenne. So warte ich immer noch auf ein Spiel, das mich richtig fasziniert. In den letzten fünf Jahren hat mich nur ein Programm zum Durchspielen gereizt, und das war "Dungeon Master". Das hat, so als kreativer Schub, richtig Spaß gemacht und konnte mich, wenigstens bis zur Hälfte, richtig fesseln. Ich persönlich finde, was so viele andere Leute als Rollenspiel bezeichnen, recht banal, so daß ich diese kaum beachte.

POWER PLAY: Hast du eine Vorliebe für einen bestimmten Computer oder eine Videokonsol?

David: Ich habe eigentlich keine besonderen Vorlieben für einen bestimmten Computertyp. Ich mag alle mehr oder weniger, wenn ich alle sage, meine ich damit, daß ich gerne mit PCs, Amiga und Mac arbeite. Alle drei haben ihre Macken, wenn du sie einzeln betrachtest, aber ich mag alle drei Maschinen aus verschiedenen Gründen.

POWER PLAY: In der Vergangenheit wurden bei Sir-Tech nur Spiele für Apple-Computer und PCs produziert. Nun fangt ihr auch an, den Amiga zu unterstützen, gab es dafür einen bestimmten Grund?

David: Das hängt ein bißchen mit deiner vorhergehenden Frage zusammen. Ich war schon immer ein Fan des Amigas, seitdem er auf den Markt gekommen ist, und ich wollte meine Programme auf dieser Maschine sehen, sobald sich die Möglichkeit dazu bot. Und

diese kam, als ich mit dem Cosmic-Bane-Projekt anfang. Hier wollte ich das Fundament dafür legen, daß ich meine Spiele leicht auf die 68000er Familie übertragen konnte. Deswegen läuft Bane auch auf dem Amiga. Ich sagte vorhin, daß der PC, der Amiga und der Mac alle meine Computerfavoriten sind, aber den Amiga mag ich von allen Typen noch am meisten.

POWER PLAY: Wir haben gehört, das Wizardry in Japan ein Riesenerfolg ist. Besonders die NES-Versionen. Außerdem hörten wir, daß eine Super-Famicom-Fassung von Wizardry V geplant sei. Gibt es Pläne, Cosmic Bane ebenfalls auf Nintendos 16-Bit-Konsole umzusetzen?

David: Meines Wissens nach wird gerade daran gearbeitet, es auf alle Systeme um-

zusetzen. Das schließt eine Nintendo-Fassung ebenso ein wie eine Menge anderer Versionen. Aber das gehört nicht zu meinem Aufgabengebiet.

POWER PLAY: Was kommt als nächstes von dir? Wird es eine Fortsetzung zu Cosmic Bane sein?

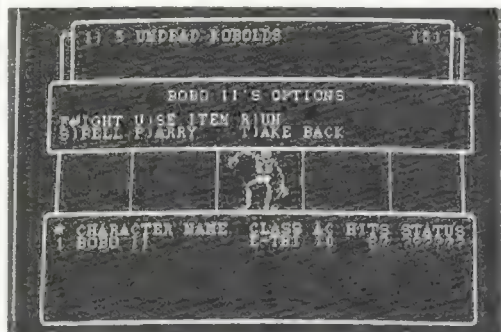
David: Ja. Es gibt aber auch Pläne für andere Produktreihen. Wie ich schon sagte, ich habe so viele Ideen, daß ich es während meines ganzen Lebens gar nicht schaffe, diese alle zu verwenden. So hätte ich die Möglichkeit, einfach eine herauszupicken und etwas komplett anderes zu machen. Aber momentan wird es wohl eine Fortsetzung zu Cosmic Bane. Ich habe eine Menge Ideen, die sich nicht nur auf Rollenspielsysteme beziehen, sondern ganz allgemein auf Stories. Das hängt alles zusammen, es sind auch noch eine Menge innovativer technischer Möglichkeiten da, mit denen ich noch nicht die Zeit hatte mich zu beschäftigen. Ich will Bane als Sprungbrett benutzen für spätere technische Neuheiten. (Die Fortsetzung zum Knüßlerspiel "Cosmic Bane" ist übrigens für Ende 1991 eingeplant.)

POWER PLAY: Bisher hast du nur Fantasy-Spiele gemacht. Besteht mal die Chance, daß du einmal ein Science-fiction-Spiel machen wirst?

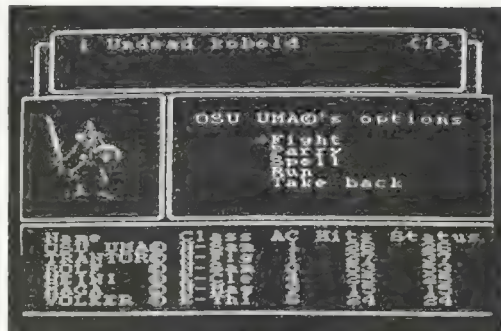
David: Das könnte mal eine interessante Sache sein. Ich bin nämlich ein großer Fan von Science-fiction-Rollenspielen. Und zwar seit rund 75 Prozent der Brettrollenspiele, in denen ich selbst mitgemacht oder als Spielleiter fungiert habe, Science-fiction-Szenarien mit einem Schuß Fantasy sind. Ich bevorzuge diese Stories und es kommt sicherlich mal der Punkt, wo ich das in ein Spiel einbauen werde. Aber wann und wie kann ich dir zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

POWER PLAY: Wenn du auf eine einsame Insel gehen müßtest, welche fünf Computerspiele würdest du mitnehmen?

David: Ich hasse, das zu sagen, aber wenn ich auf einer einsamen Insel stranden würde, gibt es eine ganze Menge anderer Dinge, die ich mitschleppen würde, als gerade einen Computer und Computerspiele. Aber wenn du wissen willst, welche fünf Spiele mir persönlich am meisten Spaß gemacht haben, würde ich sagen Wizardry I-V. mh



Kult in Japan: Wizardry I auf dem NES (NES)



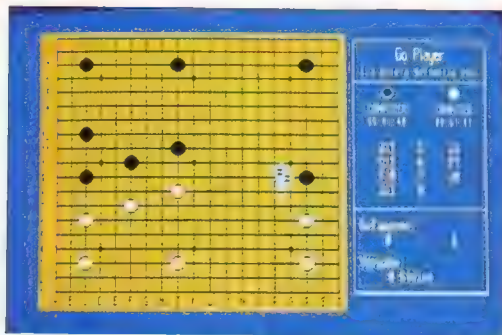
Es begann alles 1981 mit Wizardry I (MS-DOS/CGA)



Wizardry heute: Mit Cosmic Bane in die 90er Jahre (MS-DOS/EGA)

**nicht
vorhanden**

**nicht
vorhanden**



Könnte aus einer Shareware-Sammlung stammen: Go (Amiga)

EIN STEIN KOMMT SELTEN ALLEIN

Go

Im westlichen Kulturkreis nennt man Schach das "Spiel der Könige". Mit dem königlichen Schlachtentumel auf einem 64 Felder großen Brett ist es allerdings in Asien nicht weit her.

Hier, und ganz besonders in Japan, wird statt dessen "Go" gespielt. Das Grundprinzip von Go, das vor gut 4000 Jahren erfunden worden sein soll, ist relativ einfach. Auf einem Brett, auf dem sich 19 waagerechte und 19 senkrechte Linien kreuzen, müssen Spielsteine so geschickt platziert werden, daß sie freie Schnittpunkte

umschließen. Welcher der beiden Spieler am Ende des Spiels mit den wenigsten Zügen die meisten freien Schnittpunkte eingeschlossen hat, gewinnt.

Hierzulande hält sich die Go-Verbreitung noch in Grenzen; für Abhilfe soll die Computerversion sorgen. In der getesteten Go-Version der Firma Oxford Softworks, könnt ihr wahlweise zu zweit oder allein gegen einen Computergegner auf einem Brett in Originalgröße spielen oder (für Anfänger übersichtlicher) auf einem 13 x 13 sowie 6 x 6 Linien großem Brett. *mh*

Garry Kasparov hin, Bobby Fischer her, eine gepflegte Party "Go" ist mir allemal lieber als eine Partie Schach. Allerdings haben sich die Programmierer dieser Computerfassung von Go nicht gerade mit Ruhm bekleckert.

Zwar sind ausreichend hilfreiche Features vorhanden (einstellbare Brettgröße und Com-

Na ja...



puterstärke, sowie eine Hilfsfunktion, Mausbedienung), aber technisch sieht's düster aus. Auf jeder Public-Domain- oder Shareware-Sammlung finden sich Go-Versionen, die ebenso leistungsfähig sind und zudem noch besser aussehen als das Oxford Softworks Go. Ich halte mich lieber ans echte Holzbrett.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Oxford Softworks, Zirk-Preis: 70 Mark

MS-DOS 63%

Grafik: 21% Sound: 2%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST 63%

Grafik: 21% Sound: 2%

Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA 63%

Grafik: 21% Sound: 2%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

NEUE VERSANDANSCHRIFT!

JOYSOFT, DÜRENER STR. 394, 5000 KÖLN 41

Programme	Amiga	Atari ST
Brat**	68.90	68.90
Back to the Future II*	58.90	58.90
Backgammon Royale*	58.90	—
Bulldozer Land*	—	50.90
Dixie*	47.90	—
Fate*	64.90	—
F15 Strike Eagle 2*	77.90	77.90
Go*	54.90	54.90
Hill Street Blues*	64.90	64.90
Isrunner*	47.90	—
International Ice Hockey*	58.90	—
Kengi*	58.90	—
Killing Clouds	68.90	68.90
Midwinter 2*	77.90	77.90
Napoleon	47.90	—
Revelations**	47.90	47.90
Sim City Populous Doppelpack	72.00	72.00
Skull & Crossbones	64.90	64.90
Tum'n Bum*	47.90	47.90

PROJECT PROMETHEUS**

MS-DOS 73.90
AMIGA 64.90
ATARI ST 64.90

MS-DOS

4D Sports Boxing	69.90
Command H.Q.	69.90
Death Knights of Krynn	69.90
Eye of the Beholder	74.90
Galleons of Glory	77.90
Hard Drivin' II	72.00
Life & Death II	69.90
Larry Triple Pak	110.00
Links Data Disk	39.90
Predator II**	58.90
Railf Glau Edition (Compilation)**	79.90
Revelation**	59.90
Sim City Populous Doppelpack	72.00
Sorcerer get all the Girls	79.90
Space Quest VI*	66.90

NAM**

Vietnam-Simulation

MS-DOS 86.90
AMIGA 72.00
ATARI ST 72.00

GAME BOY

Bomborbo**	53.90
CastleVania	56.90
Chessmaster**	53.90
Dexterity	59.00
Dr. Mario	33.90
Final Fantasy Legend	75.00

SEGA MEGA DRIVE

Columbus	78.90
Ghostbusters	105.90
Mickey Mouse**	114.90
Moonswalk**	105.90
Rambo III**	87.90
Sinder	120.00
Super Hang On**	105.90

ANTARES**

Umfangreiches SF-Spiel mit
Handel, Kampf und
Erforschung

AMIGA 74.90

SPEZIELLE ANGEBOTE

1 MB Speichererweiterung für Amiga 500	94.90
3.5" Laufwerk Slimline für Amiga	169.00
Larry-Badetuch (150x80 cm)	29.90

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 NUR VERSAND
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/430 10 47

Köln 41

Gottesweg 157, Tel. 02 21/44 30 56

Köln 1

Maihäuser 24 - 26, Tel. 02 21/23 95 26

Bonn

Münsterstr. 18, Tel. 02 28/65 97 26

Düsseldorf 1

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11/36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Innen- und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Stichen (!) gekennzeichnete Artikel werden bei
Drucklegung noch nicht lieferbar werden jedoch in
Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)

8.- DM Versandkosten (4.- DM bei Vorlesung), 4.-
DM Versandkosten ab 80.- DM Rechnungswert, ab
140.- DM Rechnungswert Versandkostenfrei.

Deutschlands leistungsfähigsten

BLITZ-VERSAND

erreichen Sie unter der

SAMMELNUMMER

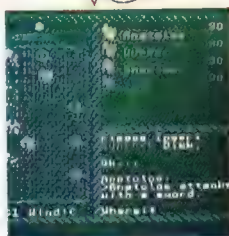
02 21 - 430 10 47

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Epstet-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

DAS WUNDER VON ULTIMA

Ultima VI

Nein, es ist keine C-64-Version geplant. Absolut unmöglich! Das war die Standardantwort auf die Frage, ob das Rollenspielepos "Ultima VI" je für den C-64 erscheinen werde. Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Auf sechs Diskettenseiten kann sich der Ultima-Süchtige austoben. Von der tollen 256-Farben-VGA-Grafik ist natürlich nichts geblieben. Außer der Intro, bei der sich die Programmier-Mühe gegeben haben, ist sie ziemlich schneeförmig: Grau in grau mit haßlichen Farbklecksen. Wer sich daran gewöhnt, bekommt ein schönes, gehaltvolles und intelligentes Rollenspiel, in dem es viel zu entdecken gibt. am ursprünglichen



Lord British — mit langen Wartezeiten (C 64)

Spiel wurde erfreulicherweise nichts abgespeckt. Ultima VI ist allerdings nichts für Rollenspielbeginner. *af*

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirk-Preis: 90 Mark

MS-DOS 92%

Grafik: 72% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64 78%

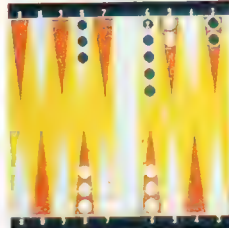
Grafik: 25% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

SCHEIBENKLEISTER

Backgammon

Ganz so königlich ist "Backgammon Royale" nun doch nicht geraten. Wenn man schon ein Brettspiel umsetzt, dann bitte in einem etwas gefälligeren Rahmen. Was hier grafisch geboten wird, ist eine Beleidigung für den Atari ST. Außerdem stellt sich der Computergegner recht blöde an: Man kann nur zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen (aggressiv und defensiv) — was den Erfolg im Spiel ganzlich vom Würfelglück abhängig macht. Fast jeder noch so schöne strategische "Scheibenzug" wird vom Computer mit stupiden Zügen beant-



Ja, tatsächlich, das soll ein Backgammon-Brett sein

wortet. Warum einem vor jedem Spiel haßliche Gegner vorgestellt werden, weiß nur der Programmierer. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Oxford Softworks, Zirk-Preis: 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 15%

Grafik: 11% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

HACK'N'SLAY HOCH DREI

Bard's Tale III

Ihr könnt Eure Rollenspielklassiker-Sammlung endlich komplettieren. Electronic Arts hatte ein Einsehen und liefert der Barden-Saga dritten Teil für den Amiga. Natürlich ist die Unsterbliche Reihe der Hack'n'Slay-Spiele technisch nicht auf der Höhe: Karge Animation der Monster und simple 3-D-Grafik sind heute kein erstzunehmender Standard mehr; trotzdem hat man einen Heidenpaß: 500 Monster, über 100 Zaubersprüche, zwei neue Zauberklassen und komfortables Automapping sorgen für Motivation. Außerdem habt ihr jetzt die Gelegenheit,



Alle Bekannte können sich ganz schön verändern (Amiga)

ausgedehnte Zeitreisen zu unternehmen, um nicht nur in Skara Brae mit den Monstern zuzuraumen. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay, Zirk-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 57% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 71%

Grafik: 57% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

C 64 71%

Grafik: 74% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

BIRDIE IM SAUSESCHRITT

PGA Tour Golf

Spät, aber gründlich: Jetzt ist sie da, die Amiga-Version des "Sportspiels des Jahres 1990". Und das Warten hat sich gelohnt: "PGA Tour Golf" bietet bei dieser Umsetzung alle Tugenden des PC-Originals. Das Golfen gegen 60 Computergegner auf vier verschiedenen Plätzen ist recht unkompliziert, aber realistisch. Die 3-D-Grafik ist fix aufgebaut und wird nicht so lahm berechnet wie bei der Schlummerum-



Frisch ans Werk, die Fahne wartet (Amiga)

mer "Jack Nicklaus Golf". Golfbegeisterter Amiga-Besitzer kommen nicht an diesem Programm vorbei. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirk-Preis: 80 Mark

MS-DOS 86%

Grafik: 77% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 85%

Grafik: 75% Sound: 50%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

KLÖTZCHEN-KLAU



Ditris

Hilfe

Der Witz ist gut: In der Anleitung dieses Spiels steht doch tatsächlich folgendes: "Konzept und Programmierung Thomas Münch". Nun gut, der Herr mag der Programmierer von diesem Werk sein, doch erdacht wurde das Spielprinzip von einem allseits bekannten Russen: Alexej Paschkinow. "Ditris" ist nicht weiter als das 456te "Tetris" für den Amiga — und nicht mal ein Gutes. Der neu erdachte Zwei-Spieler-Modus ist nicht einmal der berühmte Tropfen auf dem heißen Stein der Eigenständigkeit. Die Punkte dieser dreisten Farce: Magic Soft will auch noch knapp 60



Sieben Klötzchen, siebzig Versionen (Amiga)

Mark für ihr dummes Plagiat. Tetris ist ein geniales Spiel, dieser Klötzchen-Klau schreit zum Himmel. mg

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirkra-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

13%

Grafik: 22% Sound: 21%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

in Vorbereitung



Ralf Glau Edition

Ebenso wie die MS-DOS-Sammlung der drei Handelsopas "Vermeer", "Hanse" und "Yuppie Revenge" bietet die Amiga-Version nichts Neues. Die dürtigen Grafiken sind die gleichen wie vor ein paar Jahren, der damals schon mageren Spielgehalt ist heute angesichts solcher Wirtschaftsprogramme wie "Railroad Tycoon" noch weniger ansprechend. Für den verlangten Hunderter kauf' ich mir lieber eine Aktie — da kommt mehr heraus. mh

Genre: Handelsspiel
Hersteller: United Software
Zirkra-Preis: 100 Mark

AMIGA 40%

Grafik: 33% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel



Aces of the Great War

Die Amiga-Umsetzung des schon auf dem PC eher mäßigen Doppeldecker-dramas "Aces of the Great War" hat nochmals etwas gelitten. Daß die Grafiken etwas magerer sind als beim PC (VGA) ist noch verständlich. Ärgerlicher weise erstickt die Geschwindigkeit jedes Fluggefühl im Keim. Ansonsten ist alles beim alten geblieben: Reichhaltige Flugzeugauswahl, Zwierspieleroption und Taktilspiel werden geboten. mh

Genre: Simulation
Hersteller: Three Sixty
Zirkra-Preis: 100 Mark

AMIGA 48%

Grafik: 49% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

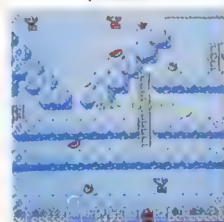
LANGSTRECKENLÄUFER

Icerunner

Gehst so

Magic Soft entwickelt sich zum "Wiederaufbereitungs"-Spezialisten. Nach dem unverschämten "Tetris"-Clone "Ditrtris" greift "Icerunner" das antike "Lode Runner"-Thema wieder auf. Zwar wurde das Geschehen in die Antarktis verlagert, doch Spielkennern kommen den Programmierern sofort auf die Schliche. Einzige Unterschiede zum Original: die Levels sind neu gestaltet und ein Flammwerfer fackelt links und rechts vom Spieler postierte Eisblöcke nieder. Das Spielprinzip (Gegenstände sammeln, Feinde in Erdlöcher locken) wurde nicht verändert.

Icerunner ist zwar keine völlige Katastrophe, doch liebevoll kann man



Lode Runner auf Antarktis-Trip

die Umsetzung nicht nennen. Grafik und Sound sind nicht der Rede wert und spielerisch wurde ebenfalls geschlamlpt. Ich bleib' beim Original. mg

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Magic Soft, Zirkra-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

53%

Grafik: 37% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Crown

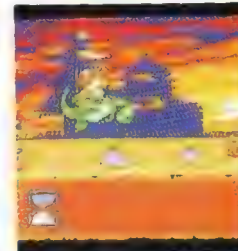
Insgesamt sechs verschiedene Geschicklichkeitsprüfungen gilt es zu bestehen, bevor Ihr zum neuen König ausgerufen werdet. Mit dem Joystick steuert Ihr Euer Spritz über einen Hindernisparcours und weicht dabei tierischen Gegnern aus. Wie schon die MS-DOS-Version, verworht "Crown" auch auf dem Amiga nicht gerade durch spielerische Vielfalt. Den Joystick raut und runter bewegen und manchmal den Feuerknopf drücken, das ist alles. ww

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirkra-Preis: 80 Mark

AMIGA 33%

Grafik: 71% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



Crown

Auch auf dem Atari ST zieht "Crown" keinen Hering vom Teller. Der uninspirierte Geschicklichkeits-Mischmasch besucht zwar durch nette Grafiken, kann spielerisch aber in keiner Weise überzeugen. Wie in den anderen Versionen müßt Ihr auch hier sechs unterschiedliche Hindernisstrecken heil überleben. Anschließend wartet ein Oberholz auf Eure Steuerkünste. An dem ewigen Hin und Her verliert man schnell den Spaß. Grafik hü, Spiel plü. ww

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirkra-Preis: 80 Mark

ATARI ST 33%

Grafik: 71% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



Elite Plus

Ein Klassiker ist nicht totzuklagen: Das stichtmachende Gemisch aus Action, Strategie und einer gehörigen Portion Handelsspiel erfährt auf PCs mit der Plusversion seine Wiedergeburt. Flotte VGA-Grafiken und Musik-karten-sound gehören ebenso zur neuesten Elite-Fassung wie Maus- oder Joystick-Steuerung. Leider ist die Steuerung etwas empfindlicher ausgefallen als bei der alten CGA-Elite-Version. Dies dämpft das Vergnügen ein wenig. *mfh*

Genre: Handelsspiel
Hersteller: Rainbird
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 83%

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



Lin Wu's Challenge

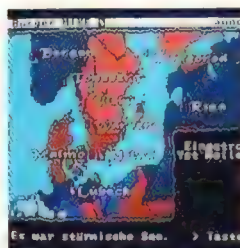
Hinter "Lin Wu's Challenge" verbirgt sich ein "Match II"-Klon. Der Spieler räumt nach bestimmten Regeln paarweise Steinen vor einem Brett, dann erscheint der nächste Level, der schon wesentlich kniffliger zu lösen ist. Die Amiga-Version brachte schon vor ein paar Monaten Spaß, die MS-DOS-Version ist nicht minder erfolgreich. Die VGA-Farboption wird leider nicht, dafür die VGA-Auflösung gut ausgenutzt. Eine saubere Adaption eines Klassikers. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Lasersoft
Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 59% Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel



Sim Earth

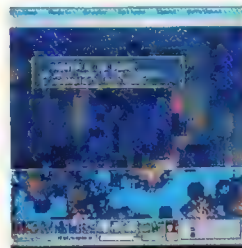
Ach, waren doch nur alle Umsetzungen so eine Freude! Auch auf dem MS-DOS-PC ist Sim Earth eine Offenbarung. Die Grafik (es wird nur EGA genutzt) wurde leicht reformiert und den PC-Bedürfnissen angepaßt. Wie bei der Mac-Version spielt sich alles simultan in verschiedenen Fenstern ab. Das Spiel selbst wurde nicht verändert. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Maxix
Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS 87%

Grafik: 64% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



Ralf Glau Edition

"Vermeer", "Hanse" und "Yuppis Revenge". Wer kennt sie nicht, die Handels-Spiele vom Programmierer Ralf Glau. Die schon bei ihrem Erscheinen vor ein paar Jahren etwas angestaubt wirkenden und spielerisch eher anspruchslosen Programme gibt's nun im Dreierpack gesammelt zu kaufen. Allerdings sind die Programme keiner Frischzellenkur unterworfen worden, und dafür einen Hunderter zu verlangen, halte ich für dreist. *mfh*

Genre: Handelsspiel
Hersteller: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 40%

Grafik: 25% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY SPEZIAL



Die 100 besten Spiele zum Sammeln

Auf 100 Seiten testet POWER PLAY in 100 ausführlichen Spiele-Tests Versionen für alle wichtigen Computer- und Videospiele mit entsprechenden Farbabbildungen: die besten Spiele für Amiga, C 64, ST und PC.

Videospiele: Top-Module für Sega, Nintendo, Mega Drive und PC-Engine. Alle Spiele sind alphabetisch geordnet mit praktischen Tips zu jedem Spiel! Außerdem: Die Übersicht wann welcher Test in welcher POWER PLAY stand - mit POWER PLAY Wertung!

Schicken Sie bitte der ausgefüllten Coupon im Briefumschlag an:
Markt & Technik Verlag AG
Leserservice, CSJ, Postfach
140 220, 8000 München 52
Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben:
089 / 20 25 15 2
Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung



POWER PLAY

ÄHM, ... RÄUSPER ...
ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO
EINFACH SEINE POWER-PLAY-
SAMMLUNG ZUM POWER-PLAY
AUSZUBAUEN...



Weltmeisterschaft: 15
Fußballspiele unter Beschuß; 32
Seiten Tips zum Sammeln;
Abgehoben: Super Darius

7⁹⁰

Hut ab vor Matrix: Das neue
Super-Spiel vom
Matrix-Erfinder; Exklusiv:
Dragon Strike, Projectyle,
Railroad Tycoon;
Konsolen-Kracher: Splatter
House Fantasy Star II

8⁹⁰

Zurück in die Zukunft: Das
Spiel zum Film II - Der
Kinohit auf Video; 100 Neue
Spiele-Knüller: Erster Bericht
von der Chicago-Messe

6⁹⁰



9⁹⁰



10⁹⁰



11⁹⁰



12⁹⁰



1⁹¹



Spielautomat frei Haus: Gradus
III gewinnt das Arcade-Original;
Traumhaft: Feines
Fantasy-Adventure-Wonderland;
Exklusiv: Flood, Master Blazer,
Powermonger

Digitale Dimension: CDTV - Das
neue Spielezeitalter; Mut zum
Modul: Videospielfutur aus
Japan; Thronfolger: Monkey
Island Rick Dangerous 2; Silent
Service 2: Prachtvolle Grafik,
Knackige Missionen

Fünf-Uhr-Too & Obermonster:
Erster Bericht von der
Londonmesse; SIM EARTH -
GEISHA Nachfolger zu Sim City
und Emanuelle

Wing Commander Lightspeed:
Neue Dimension der
Weltraumaction, Alle wichtigen
Computer- und Videospiel-
Systeme im Test

Das Spitzen-Adventure im Test:
Monkey Island; Meister aller
Klassen: Die besten Spiele des
Jahres

FRÜTSCH-... RÄTSCH-...
SAG! ... ABER
KEINER HAT GESAGT, DAS
DAS SO AUSSTREUNEND
IST!



2⁹¹



3⁹¹



4⁹¹



Portable-Power: Game Gear
und Turbo Express im Test; MIG
29 Falcon MK 2;
High-Tech-Flugschau; Hard
Nova: Der Nachfolger zu
Sentinel Worlds

Spieler satt: Bericht von der Las
Vegas Messe; Space Quest 4;
Drohenpracht: Wer ist wer im
Land?

Senkrechtstarter:
Rassige Actionmodule
im Test; Spiele vom
Feinsten;
High-Score-Peaker

Ich bestelle
Ausgaben POWER PLAY Nr.
Ausgaben POWER PLAY Nr.
Ausgaben für 6,50 DM pro Exemplar
Ausgabe POWER PLAY Spezial 89
Ausgabe POWER PLAY Spezial 90
Ausgaben für 9,80 DM pro Exemplar
Gesamtbeitrag _____ zzgl. Versandkosten

Stella, Düsseldorf RIZ, Wiesbaden AG 10 18
Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Senden Sie bitte den ausgefüllten Coupon an
Markt & Technik Leserservice CSJ Postfach 140 220 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung
auch telefonisch aufgeben: 089 70 25 15 27

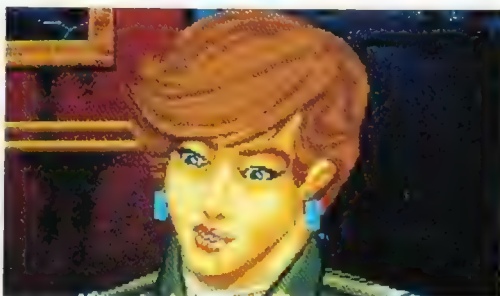


FLIRT MIT DER SOFTWARE

Nackte Haut zieht Käufer und Konsumenten magisch an, das wissen Verleger, Werbeexperten und Produzenten. Ein Film ohne Sex ist wie Ringelpietz ohne Anfassen, eine illustrierte gänzlich ohne Busen muß mit einem empfindlichen Rückgang der Verkaufszahlen rechnen. Gerade in den letzten Jahren sank die Hemmschwelle der europäischen Medienmacher gehörig ab. Vor ein paar Jahren noch kippte das Schweizer Fernsehen den angekündigten Softporno "Emanuelle" aus dem Silvesterprogramm; Nun streiten Abend für Abend gleich mehrere Sexfilmchen und Nacktshows um die Aufmerksamkeit des Zuschauers. Private Fernsehsender taten kühn den ersten Schritt, die öffentlich-rechtlichen müssen früher oder später nachziehen, um das Publikum aus der ersten Reihe nicht zu vertreiben. Peinliche Entdeckungsreisen in die düstersten Ecken der örtlichen Videothek sind nicht mehr nötig: "Braven" Sex kann sich selbst der Junior per Kabelanschluß auf den Bildschirm holen.

Doch selbst unkabelte Mattscheiben-Voyeure müs-

 **Busen, Po und flinke Finger: Schon** mancher Computerspieler erhielt die verdiente Belohnung aus den Händen einer spärlich bekleideten Pixel-Maid. Wir präsentieren die leichten Mädchen des Nintendo-Zeitalters.



sen nicht auf das gewisse Etwas verzichten. Wer einen PC oder einen C64, einen Amiga oder einen Atari ST sein eigen nennt, darf aus einem ständig wachsenden Angebot freizügiger oder gar pornografischer Software wählen. Von ironisierend-harmlosen Adventures über dümmliche Slideshows bis zu knallharten Beinahespielen gibt's auf Diskette nahezu alles, was der Trieb begehrt. Aber keine Angst, auch diese POWER-PLAY-Seiten sind absolut jugendfrei: Nach reiflicher Überlegung und hitziger Diskussion entschlossen wir uns, wirklich gewagte Erwachsenensoftware und Hardcore-Produkte aus dem Bereich auszugrenzen. Wen's trotzdem interessiert, dem sei das Studium der Anzeigen in den Softwarezeitschriften empfohlen. Dort stößt man auf Werbung für den einen oder anderen Fachversand.

In diesem Sinne wünschen wir Euch viel Spaß und flinken Griff zum Reset-Schalter. wi

Schön, emanzipiert und angezogen: So eine Flugbegleiterin hätte jeder gerne ("Wing Commander").

FLIRT MIT DER SOFTWARE

Pokerface und heiße Ohren

Softwareentwickler kamen schon früh auf die Idee, ihre Programme durch gewisse Ingredienzien gehörig aufzupeppen. Die ersten Pokersimulationen, die mit attraktiven Zock-Gegnerinnen aufwarten konnten, verkauften sich wie warme Semmeln, auch wenn die Mädchen spielerisch meist nicht viel auf der Planne hatten (oder vielleicht gerade deshalb?). Wer mit den Strippokerprogrammen nichts anfangen konnte, wunderte sich: Käme das Jahresabonnement eines Herren- und Hochglanzmagazins finanziell nicht billiger als eines der Nacktprogramme inklusive zugehöriger "Scenery"-Disks? Zudem verloren die Damen durch schlampige Digitalisierung und der geringen Grafikfähigkeiten der frühen Homecomputer viel von ihren körperlichen Reizen.

Doch selbst der grobschlächtig gepixelte Oberkörper des englischen Volksnackedeis Samantha Fox ließ junge Computerspieler noch reflexartig zum Geldbeutel greifen und hohe Ansprüche hinter den Reiz des Verruchten zurücktreten. Das Genre lebt bis heute: Interessierten Computerbesitzern sei das spielerisch unausgewogene, aber grafisch recht niedliche "Teenage Queen" des französischen Herstellers Exxos sowie "Hollywood Poker Pro", das erste Strippoker mit eingebauter Lupenfunktion, wärmstens ans Herz gelegt. Bei manchen Modellen bräuchte man drei Hände, um den Bildschirm abzudecken, wenn Mami ins Zimmer kommt.

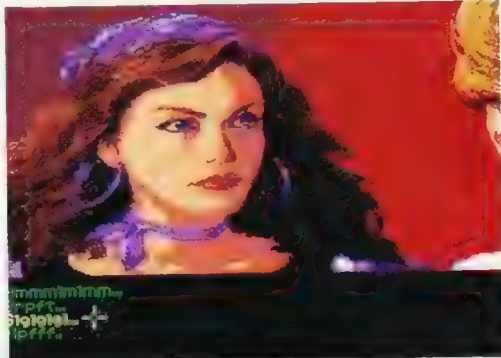
Romanzen der Abenteurer

Die zweite Welle erotischer Programme brachte mehr Abwechslung in den Diskettenschacht. Aus Slideshows wurden Animationen, aus schmückendem Beiwerk handfeste Spielinhalte. Das Grafik-Adventure "Emanuelle" kam aus Frankreich und entzückte den Spieler durch herzerfrischend-

dümmliche Texte, zwischen denen die versprochene Erotik erbärmlich versumpfte. In Amerika machte sich zu dieser Zeit der Berufsverlierer Larry Laffer auf den Weg in eine der erfolgreichsten Adventure-Serien der Welt. Doch dazu später mehr.

Trotz einiger Schnellschüsse aus deutschen Landen und der mit Spannung erwarteten Emanuelle-Fortsetzung "Geisha" setzte sich das "erwachsene" Adventure bis heute nicht durch. Beziehungsspiele wie "Encounter at the Romanic Dome" kamen und gingen, ohne die Lebensgewohnheiten selbst der fanatischsten Computerfreaks langfristig zu beeinflussen. Erwähnenswert ist allenfalls noch "Plundered Hearts", ein stimmungsvolles Text-Adventure des inzwischen dahingegangenen Edel-Softwarehauses Infocom. Wer sich daran gewöhnen konnte, statt einem wetterfesten Helden ei-

Der "Falbala"-
Effekt: Mir fehlen
die Worte...



Sex an der Uni:
"Sorcerers get all
the Girls"

Stellungskrieg, die
Zweite: ... dann
dezent herumge-
wirbelt...

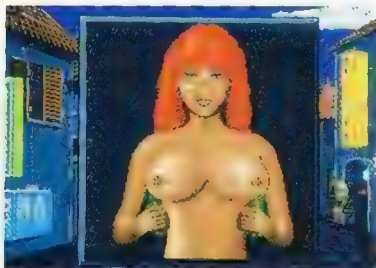


Stellungskrieg, die
Erste: Als Vorspiel
der lockere Schul-
terschlenzer...



Stellungskrieg, die
Dritte: ... dorthin,
wo's müftig riecht
("Final Fight")



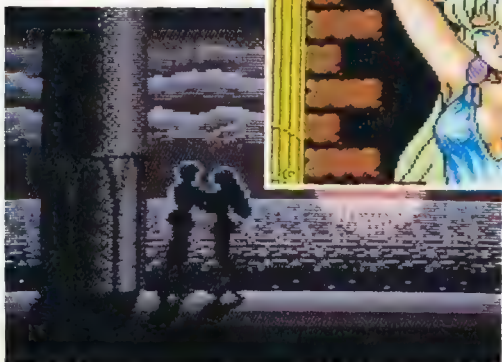


Da dampft der
Grafikchip: 1001
Pixel in
"Transworld"

Schürzenjäger bei
der Arbeit
("Leisure Suit
Larry II")



Eine verhängnis-
volle Affäre mit
dem Videospiel-
Prinzen



ne schnell errötende Dame des 18ten Jahrhunderts zu führen, bekam eine romantische Piratengeschichte mit deutlichem Love-Story-Einschlag serviert. Sex gab's nicht, vielleicht fand dieses Mantel- und Degenabenteuer deshalb wenig Freunde und keine Nachahmer. Nur die streitbare Magnetic-Scrolls-Gründerin Anita Sinclair meinte: "Völlig daneben. Von Emanzipation keine Spur!"



...aber Larry
findet alle Frauen
sexy ("Leisure Suit
Larry II")

Software, die in die Hose ging

Von namhaften Herstellern wurde Sex und Erotik im Gegensatz zu Gewalt und Action, Abenteuer und Verbrechen bisher kaum auf Diskette genannt. Vielleicht verliert das Thema, in einzelne Pixel zerlegt, viel von seinem Reiz und läßt so die Hersteller das finanzielle Risiko scheuen? Private und semiprofessionelle Anbieter waren weniger zurückhaltend und sorgten mit einigen Entgleisungen für unfreiwillige Lacher. Spielerisch waren Billigprodukte wie das VC-20-Spiel "Perversi", die verführerische "Sexy Hexy"-Trilogie oder das quasi-legendäre "Girls just want to have fun" grobe Verletzungen gegen den Stolz jedes aufrechten Computerspielers. Trotzdem ließen die verheißungsvollen Namen manchen Computerbesitzer zur spielerischen Magerkost und die Bundesprüfstelle zur raschen Indizierung greifen. Manch digitalisierte Software-schönheit schlummert heute noch neben bärbeißigen Söldnern und grobschlächtigen Barbaren auf der Liste der Bonner BPS.

Typologie der hohlen Weiblichkeit

Wo sitzt das unbekannte Geschlecht? Klammern wir Ms. Pac-Man (die erste volligitale Braut) aus, bleiben fünf Kategorien von Frauen übrig.

Da wäre erstmal die "Verschleppte". Sie wird grundsätzlich von einem verschwitzten, muskelbepackten Maniac gekapert und in eine düstere Festung gezerrt. Dort legt er sie in Ketten; sie harrt auf ihren harten Jungen. Der malträtiert das Joypad, haut 400 Sprites zu Brei und halbiert endlich den Maniac. Sie blickt ihn dann mit großen, feuchten Augen an und fällt ihm in die Arme. Der Vorhang fällt, The End, der Spieler lächelt wissend. Anzutreffen sind die "Verschleppten" in japanischen Videospielen, Double-Dragon-Automaten und der Fantasie beschützerinstinktgequälter Programmierer.

Dann gäb's die Kategorie der "stummen Heldin", anzutreffen in Rollenspielen oder Action-Adventures. Sie hat die Figur eines Bodybuilders, zwei Schwerter und eine heroische Absicht. Wenn sie sich durch Orkleiber säbelt, tut sie das

Zwei Wochen
später darf Artemis
für ihre Sünden
bußen

FLIRT MIT DER SOFTWARE



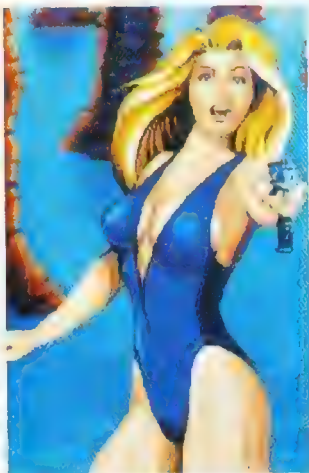
"Teenage Queen": Sie spielt um's letzte Hemd



Strip bis auf die Knochen ("Teenage Queen")



Nimm mich — unter die Lupe ("Hollywood Poker Pro")



Sexy, blond und schwer bewaffnet: Latex Babes of Estros ("Space Quest VI")

stumm und fast schon angewidert — meist, um ein geschändetes/gekittetes Familienmitglied zu rehabilitieren.

Eine weitere Variante ist die "niedliche Zauberin" mit dem hohen IQ aus dem Rollenspiel von nebenan. Sie sieht so hübsch und harmlos aus, doch selbst hartgesottene Partymitglieder werden bei einem hübschen Feuerball schwach — hach!

Dezent am Rand, aber enorm wichtig: die "Reicherin und Beifahrerin". Sie überreichen Trophäen nach hektischen 20 Runden, belohnen

den Spieler mit einem Küßchen oder lassen ihn auf dem Beifahrersitz seines Porsche Cabrios spüren, daß Mann einfach Mann ist (auch wenn ihre Frisur bei 340 km/h leidet).

Zum Schluß noch das schlichte "Ausziehojekt", das zuletzt mit einer Hand voller Asse im letzten Strippokerprogramm gesichtet wurde. Mal ganz ehrlich: Das kann's doch nicht gewesen sein, oder?

Wir sind sicher. Auf irgendeiner Diskette wartet die absolute erotische Zeitbombe auf uns. Fragt sich nur, wo sich die Dame versteckt hat?

Gib' der Liebe eine Chance: die Programmierer

Woher kommt's? Ganz klar: Selten genug programmieren Frauen Computerspiele. Daß sich nach wochenlangem Sourcecode-Gehacke dieser gewisse dumpe Druck aufbaut, der sich dann in mehr oder minder gelungenen Software-Intermezzi niederschlägt, ist verständlich. Trotzdem: Computererotik ist (und bleibt?) Entwicklungsland, Emanzipation ein Fremdwort. Machos? Chauvis? Leider liebäugeln viele Programmierer lieber mit dem neuen C-Compiler als mit einer Schönheit an der Bar. Wir empfehlen: Öfter mal ausgehen. Relax. Do it!

Ist der Schlachtruf "Frauen ans Gerät" der Garant für "Sexy Software"? Leider nicht immer. 17 Jahre jung, reist Muriel Tramis von der Karibikinsel Martinique nach Paris. Nach dem Studium füttert sie die Speicher des französischen Rüstungskonzerns Aérospatiale mit Daten. Anfang 30 läuft ihr die Galle über, sie erträgt den Gewissenskonflikt nicht mehr. Muriel kündigt, gründet die Softwarefirma Coctel Vision und programmiert sich den Frust von der Seele.

Für ihren Erstling "Melvilo" kassierte sie vom damaligen Bürgermeister Jacques Chirac den Kulturpreis der Stadt Paris. Die deutsche Fachpresse bescheinigte dem Spiel deutliche spielerische Dürftigkeit. Muriel wagt mit "Emanuelle" als erste Frau den Sprung ins Erotikgenre. Das Spiel ist zwar ein Verkaufserfolg, wird aber nicht gerade gnädig aufgenommen ("...höchstens gepflegte Langeweile", POWER-Wertung 28%). Auch beim Nachfolger "Geisha" kommt kein Kitzel auf, weder in der Magen-, Herz- oder Leistengegend. Wir empfehlen: Üben.

Gelungenes Gegenbeispiel: Al Lowe, seit Jahren treu verheiratet, Vater zweier Kinder, hat vom Saxophonspielen und Unterrichten die Nase voll. Er wendet sich an seinen Kumpel Ken Williams, der Boß einer aufstrebenden Softwarefirma namens Sierra ist. Er bekommt einen Job als Grafiker. Zu seinen Aufgaben gehört es auch, ein schlüpfriges Programm namens "Softporn" auf Apple II zu konvertieren. Das Programm ist derart daneben, daß er und sein Kollege Marc Crowe eine Parodie darauf schreiben. Das ist die Geburtsstunde von "Leisure Suit Larry", einem Milliardenenerfolg, der inzwischen in die vierte Runde geht. Larry begeistert auf Anhieb jung und alt. Busen & Bumsen — all das wird durch dezentes Schmunzeln und einen liebeswerten Loser-Larry völlig entschärft.

Einen weiteren Schritt in diese Richtung macht Steven Metzky, der wohl den feinsinnigsten Humor der Softwareszene besitzt. Er programmiert seit einiger Zeit mit großem Erfolg bei der Kultifirma "Infocom". 1987 macht er sich an das Projekt "Leather Goddesses of Phobos", eine "Flash Gordon"-Parodie mit deutlich sexistischem Anklang. Man bekommt allerdings kein einziges williges Pixel zu sehen, alles ist nackter, klarer Text. Doch Leather Goddesses enthält saftige Passagen, die manchem amerikanischen Senator die Wahlkampf-Schamessröte ins Gesicht treiben könnte. Steven mildert die Gefahr einer Indizierung, indem er drei Spielarten anbietet: für Puritaner, für Normale, für Hartgesottene. Klar, daß wir alle hartgesotteten waren.

Nachdem Infocom sich in die Pleite geritten hat, hört man lange nichts mehr von Steven. Bis er 1990 mit "Sorcerers of

FLIRT MIT DER SOFTWARE

all the girls" da weitermacht, wo "Leather Goddesses" aufhört. Diesmal verlegt er die Handlung ins Fantasy-Genre, mischt Pickel- und Pubertäts-sorgen amerikanischer Teenager dazu und verpackt das in einer saftigen Parodie. Dann verteilt er ein paar Damen übers Campus und überläßt den Rest der Fantasie des Spielers — und gibt bei Ausschreitungen zynische Kommentare von sich.

Man sieht: je direkter das Thema, desto plumper die Software.

Blick durchs Schlüsselloch

Bedenkt man die atemberaubenden Grafikfähigkeiten aktueller und zukünftiger Computer, müßte jedem Pixel-Fetischisten eigentlich das Wasser im Mund zusammenlaufen. Trotzdem rührt sich auf dem Markt momentan nicht viel. Lassen sich Erotik und Computer überhaupt ansprechend kombinieren? Betrachtet man aktuelle Sexspielen wie die Produkte des französischen Herstellers Erotic Dreams, scheint die Zeit stehengeblieben zu sein: Erotischer als in

Mit 64 Frauen
schlafen:
Omnipotenz bei
Ghengis Khan



Wieder nix —
Abschleppen am
PC ist keine
Freude
("Bar Games")



grauer Softwarevorzeit geht's heute auf dem Bildschirm auch nicht zu.

Selbst im Chipparadies Japan ist man nur wenig weiter. Wer dort einen PC auf dem Schreibtisch stehen hat, kann zumindest auf ein größeres Angebot zurückgreifen und sich in renommierten Softwaremagazinen selbst über schlüpfri- ge Spiele informieren. Klar:

lassen. Das alte Infocom-Text-Adventure ist leider nur noch schwer zu bekommen.

"Sorcerers get all the Girls"

College, Campus und ein Schuß Sex: Spätestens nach der ersten Begegnung mit der volltrunkenen Gretchen Snowbunny hat man das Adventure schätzen gelernt. Programmierer ist wieder Steven Meretzky, die Softwarefirma heißt Legend.

"Plundered Hearts"

Auf einer romantischen Seereise begegnet die romantisch veranlagte Prinzessin einem romantisch gebräunten Seeräuber. Eine Romanze zum Träumen, leider schwer erhältlich, weil Infocom-Adventure.

Die Sachen, die in fernöstlichen Büros Laune machen, passen mittlerweile locker auf eine Diskette. Endgültig vorbei sind die Zeiten fest verschlossener Schreibtischschubladen: Im Land der aufgehenden Sonne gehören die züchtigen Mädels japanischer Hochglanzmagazine zum alten Eisen. Vollbusige Kindfrauen halten den Computerbesitzer bei Laune. Das Gesicht ist noch ganz Heidi (aus selbigen Zeichentrick-Kindertagen); alles darunter High-Tech-Porno pur.

Ob der europäische Spieler auch Freude an den recht eigenwilligen proportionierten Mädchen mit dem unschuldigen Kinderblick hat, werden wir nicht so schnell erfahren: Der japanische PC-Standard ist mit dem westlichen nicht kompatibel, Konvertierungen sind nicht geplant. Man wird sich also an die fieschen Poker-mädels halten müssen... oder man schaltet den Computer ganz einfach aus. *wilal*

Begegnungen der erotischen Art

Zur Sache, Schätzchen! In diesen Spielen dreht sich zwar nicht alles um das Eine, aber: — Im Rollenspiel "Bane of the Cosmic Forge" enthält das

Hochzeitszimmer einer Prinzessin merkwürdige Vorlieben. Der verdutzte Dungeon-Passant findet eine Lederpeitsche und Lederunterwäsche für sein Inventory.

— In "Transatlantic" gibt es einen waschechten Puff.

— Beim Automaten "Parodius" kurvt der ohnehin schon gestreifte Spieler durch die Beine einer leichtbekleideten Tänzerin.

— Göttin in Ketten: In Phelios liegt "Artemis" leichtbekleidet in Ketten (siehe "die Verschleppte").

— "Elvira" wartet mit tiefem Dekolleté enormer Oberweite, diabolischem Lächeln und einem dürrigen Spiel auf Spieler.

— In japanischen Videospielen lassen die Programmierer kein Tabu aus: Es gibt Slideshows und Spiele, die ausschließlich auf Bildschirmsex basieren.

— In "Ghengis Khan" sieht der erröte Spieler eine Bettzene in mehreren Varianten.

— Die Parodie der Parodie: Den Auftritt der "Latex Babes of Astros" aus "Space Quest IV" sollte man nicht versäumt haben.

— In vielen "Qix"-Varianten wird der Spieler, nachdem er einen Level geschafft hat, mit Grafiken spärlich bekleideter Schönheiten "belohnt". Je geschickter der Spieler, desto un-verhüllter die Mädchen.

— Eine ehemalige "Strippoker"-Schönheit der Softwarefirma Reline agiert im neuesten Rollenspiel "Fate". *atwi*

Nein, nein, nein!!

Dieses dumpe Duo gibt man sich höchstens als Schlafpille:

"Emanuelle"

Dümmliche Anmachsprüche führen im Ernstfall zu einer sich immer wiederholenden, faden Bettzene. Der Rest des Spiels macht an wie ein alter Turnschuh. Mit dem gleichnamigen Tiefschlafstreifen hat das Machwerk außerdem nichts zu tun. Hersteller ist Cotel Vision.

"Geisha"

Cotel Vision, die Zweite: Auch bei "Geisha" verkommt Erotik zwischen Eindeutigkeiten und zweitklassigen Actionsszenen fragwürdigster Art. Erotikkoeffizient: Null.

Ja, ja, ja!!

Liebhaber erotischer Software sollten folgende Programme in ihrer Sammlung haben:

"Leisure Suit Larry":

Auf der Suche nach der großen Liebe: Seit der ersten Folge tippt Larry jedem Frauenrock hinterher. Sierra-Programmierer Al Lowe programmiert gerade den vierten Teil des Klassikers. Wir empfehlen den zweiten Teil: "Looking for Love — in several wrong places".

"Leather Goddesses of Phobos"

Der Klassiker unter den Software-Sexparodien. Autor Steven Meretzky zeigte, daß sich Stil und Humor mit dem Thema Sex vereinen



SWOTOPIA

DER SOFTWARE-VERSAND



☎ 089 - 324 11 57 SEIDELBASTSTR. 7 • 8000 MÜNCHEN 45 ☎ 089 - 324 11 57

WIR SETZEN MICH AUF



Tauche ein in geheimnisvolle Welten!

Meistere gefährliche Aufgaben!

Löse hinterlistige Rätsel!

Wage die Abenteuer, die die meisten Sterblichen fürchten würden!



Die WELTEN DER ADVENTURES - UND ROLLENSPIELE ERWARTEN SIE

TITEL	COMPUTERTYP			
	AMIGA	ATARI	C 64	MS-DOS
			3.5"	5.25"
SPIRIT OF EXALIBUR Gemeinsame Mischung aus Rollenspiel, Abenteuer- und Kampfsystemen im mittelalterlichen England	89		89	89
KNIGHTS OF LEGEND	89	89		89
B. A. T.	89	99	49	99
WARLORDS	79			79
WARRIORS OF DARKNESS Ein Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen für bis zu 8 Spieler, das durch das Spielprogramm beeinflusst wird	89	89	49	89
BARDS TALE III 3 Teil der bekannten Rollenspiel-Serie	89	89	59	89
ANTARES	79			
BUCK ROGERS - COUNTDOWN TO DOMMSTADT Ein Science-Fiction-Rollenspiel komplett in DEUTSCH	99		69	109
PROJECT PROMETHEUS System: AC/A-D-Rollenspiel (1 MB)	79	79		
AD & D - Rollenspiel - Serie				
CHAMPIONS OF KRYNN		89	79	79
CURSE OF THE AZURE BONDS	79	89	79	79
POOL OF RADIANCE	79	79	79	79

SUPERANGEBOTE

siehe unten rechts

TIMES OF LORE die klassischen Adventures	15	15	15	15
SHADOWGATE	15	15		15
UNINVITED	15	15		15
THE SECRET OF MONKEY ISLAND Grafik-Adventure von Lucasfilm komplett in DEUTSCH	99	99		89
CENTURION - DEFENDER OF ROM Strategiespiel und Rollenspiel mit fantastischen Grafiken	79		79	79
MEGATRAVELLER I	*	*	*	*
THE ZHODANI CONSPIRACY Brennendes Science-Fiction-Rollenspiel sehr detailliert und vielfältig				

VORBESTELLUNG ERBETEN!

Einige Artikel in dieser Anzeige werden bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Die NEUESTEN Spiele sollten Sie sich SOFORT reservieren lassen - Auslieferung nach Bestellangabe. Die in dieser Zeilenschrift behandelten Spiele und Neuerscheinungen führen wir selbstverständlich auch.

AUSSCHLIESSLICH FÜR MS-DOS

3.5" 5.25"

DARK SPYRE Echtes Fantasy-Rollenspiel mit Magie- und Kampfsystemen und neuerlicher Benutzeroberfläche	89	89
EYE OF THE BEHOLDER Rollenspiel	89	89

NUR FÜR IBM PC VERSION 3.31 (1.1 MB)

SAVAGE EMPIRE Rollenspiel	109
-------------------------------------	-----

NUR FÜR IBM PC VERSION 3.31 (1.44 MB)

SAVAGE EMPIRE	109
BUCK ROGERS Komplett in DEUTSCH, VGA	109
THE SECRET OF MONKEY ISLAND Komplett in DEUTSCH, VGA	109

UNSERE EMPFEHLUNG FÜR DIE BESTELLUNG:

Der kostengünstigste Weg für Sie ist die Bestellung per Verrechnungsscheck. Einfach zum Bestellcoupon den Verrechnungsscheck in der richtigen Höhe beilegen, zzgl. der Versandkosten von DM 8,-. Erfolgt die Bestellung nicht auf diese kostengünstigste Art, erfolgt die Lieferung ausschließlich per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühren. Versand ins Ausland gegen Vorkasse DM 10,-.

SWOTOPIA 24h HOTLINE: 089 - 324 11 57
Fax 089 - 324 12 57
DER SOFTWARE-VERSAND SEIDELBASTSTR. 7 • 8000 MÜNCHEN 45

TITEL	Com	Dos	3.5"	5.25"	Betrag
+ VERPACKUNGS- und VERSANDKOSTEN					DM 8,00

VORNAME, NAME _____

STRAßE _____

PLZ/WOHNORT _____

COMPUTERSYSTEM/CONSOLE _____ ALTER _____

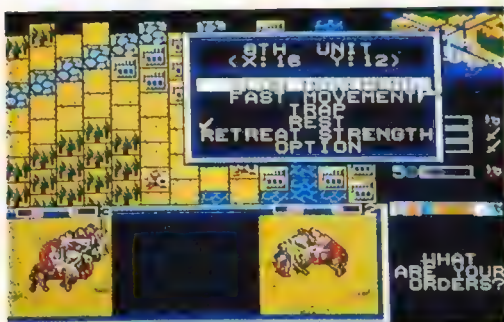
TELEFON, sofern Rückfragen notwendig _____

DATUM _____ UNTERSCHRIFT _____

JA übersenden Sie mir schnellstmöglich INFO-Material und aktuelle Preislisten (Computertyp Console angeben). Bitte frankieren und adressierten Briefumschlag beilegen.
ACTION • SIMULATION • ADVENTURES • ROLLENSPIELE
Umfangreicher Spezialkatalog gegen DM 5,- in Postwertzeichen

DIE SPINNEN, DIE RÖMER

Ambition of Caesar



Echte Römer rangeln um jeden Meter (Mega Drive)

Alle Wege führen nach Rom, scheinen sich Micronet, die Macher des ersten historischen Strategiespiels fürs Mega Drive, gedacht zu haben. Der Spieler darf in "Ambition of Caesar" den Eroberungsfeldzug eines garantierten antiken Herrschers stark vereinfacht nachspielen. Über den Vernichtungskampf gegen angreifende Piratenarmeen, einer Seeschlacht, und der Landung in Nordafrika gelangt man schließlich in feindliches Gelände, wo man — man höre und staune — eine schöne Prinzessin (be)freit. Für das Mädel darf man in jedem dieser vier Spielabschnitte ungefähr ein Dutzend Legionen bzw. Flotten verheizen. Die entsprechende Einheit und das gewünschte Ziel wird einfach angeklickt, eine Marschroute angezeigt — und schon macht sich der brave Haufen auf den Weg über die quadratischen Schlachtfelder. Treffen zwei verfeindete Truppen aufeinander, kann man sich die animierte Massenprügelei in voller Bildschirmgröße ansehen; da das Blutvergießen auf Dauer für den passiven Betrachter recht eintönig wird, schaltet man alle Kampfscenen am besten in unterem Fenster im Bildschirmmittelpunkt. Wichtig ist es jedoch, vor dem Kampf die genauen Rückzugsbedingungen für alle Truppen festzulegen. Überlebt eine Le-

gion, kann sie sich durch Kampfpausen komplett regenerieren. Werden bestimmte Spielziele (z.B. das Zerstören aller Piratenhäfen) erreicht, gibt's ein Passwort für die nächste Station des Feldzuges. Eine Batterie sorgt für einen gesicherten Spielstand. Das Ambition of Caesar-Muster stellte uns die Münchner Firma Continetic zur Verfügung. wi

Viel Komfort und Schnickschnack kleinstet Micronet über ein eher simples Spielprinzip: Wer sich auf nächtelange Feldzüge gefreut hat, sieht sich ob der geringen taktischen Möglichkeiten von Ambition of Caesar böse getauscht. Die Marschgeschwindigkeit der Truppen von langsam auf schnell zu ändern, mag noch ganz nützlich sein, die Rückzugsbedingungen hingegen für jede Einheit neu zu definieren, ist Schwach-

Gehst so



sinn. Da sich die Icons der verschiedenen Legionen durch nichts unterscheiden, hat man schnell vergessen, wo die Kamikaze-Armee steht und wo die Truppe der Hasenfüße. Man darf Palisadenzäune errichten und Fallgruben ausheben, bringen tut's Cäsars Sache jedoch wenig. Da fragt man sich wirklich, womit dieser sich die Zeit vertreiben hat — Schlachten schlagen scheint ja relativ unkompliziert zu sein.

Na ja...



Wenn Cäsar sich so trottelig angestellt hätte, wäre er wohl schnell im Zirkus bei den Löwen gelandet. Der ganze Pseudo-Spielspaß erschöpft sich darin, seine Einheiten auf der Übersichtskarte hin- und herzuschieben. Als Belohnung dürfen wir uns an einem mäßig animierten Kampfbildschirm erfreuen. Optionen wie Handel, Diplomatie oder feinere taktische Entsch-

nungen sucht man vergebens. Als Ausgleich für dröges Kampfgeschehen hätte man den Pixel-Legionären wenigstens ein paar Szenarien mehr gönnen können: Bescheidene vier Tummelplätze für ganze Männer sind nun wirklich nicht genug. Sogar der motivationsfördernde Zweispielermodus ist irgendwo in der Antike hängengeblieben.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Micronet, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

50%

Grafik: 56%

Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel



Ad Africa: Cäsars Flotte setzt über (Mega Drive).

Tel.: 089-4 48 93 89

GAMEBOY

Gameight 29,00
Magnifier 29,00
Amplifier 29,00
Lightboy 59,00
Tasche 19,00
Koffer 29,00
Protector 39,00

Batman 59,00
Bait & Bull 69,00
Bomber Boy 49,00
Box.e 69,00
Boxing 69,00
Bubble Bobble 69,00
Bugs Bunny 69,00
Castlevania 69,00
Chase HQ 69,00
Chessmaster 49,00
Contra 69,00
Cyrad 69,00
Dexterity 49,00
Double Dragon 69,00
Dragons Lair 69,00
F 1 Spirit 69,00
Final F. Legend 79,00
Ghostbusters II 69,00
Gremius 2 69,00
Ikari 69,00
In Your Face 69,00
Ishido 39,00
Klax 49,00
Kung Fu Master 69,00
Lock'n Chase 49,00
Loopz 55,00
Mickey Mouse 2 69,00
Motocross 49,00
Nemes 59,00
NFL Football 69,00
Ninja Adventure 69,00
Paperboy 49,00
Parodius 69,00
Pipe Dream 49,00
Pinball 39,00
Puzznic 49,00
R-Type 69,00
Rolans Curse 69,00
Side Pocket 69,00
Skate or Die 49,00
Teenage Turtles 49,00
Ultima 79,00
Wrestling 69,00

SEGA MEGA

Joypad 39,00
Arcade Power 119,00
Euroadapter 29,00

Afterburner 109,00
Ambitions of Caesar 119,00
Aleste 99,00
Aeroblast 99,00
D ck Tracy 89,00
Elemental Master 89,00
Fatal Labyrinth 119,00
Ga.ares 99,00
Gynoug 89,00
Hellfire 49,00
Hellraiser 119,00
Inspector X 59,00
James Pond 119,00
Joe Montana 99,00
Klax 89,00
Lakers vs. Celtics 109,00
Mickey Mouse 69,00
Might & Magic 99,00
Mystic Hunter 99,00
Nadia 99,00
PGA Tour Golf 119,00
Shadow Dancer 69,00
Super. Airwolf 109,00
Super. Shinobi 69,00
Stormlord 119,00
Strider 69,00
Thunder Force III 109,00
Valis III 109,00
Vermilion 139,00
Vortex 99,00

GAME GEAR

Chase HQ 69,00
G. Loc 69,00
Head Buster 69,00
Kinetic Connection 69,00
Mickey Mouse 79,00
Phantasy Star 79,00
Pop Breaker 69,00
Pro Baseball 69,00
Psychic World 69,00
Super Golf 69,00
Woody Pop 69,00
Wonderboy 69,00

SUPER FAMICOM

ab Lager lieferbar
Actraiser
Augusta Golf
Baseball
Big Run
Darius Twin
Drakken
Final Fight
Gradius
Great Battle
Hole in One
Populous
Simplicity
UltraMan
u.v.m.

PC ENGINE

1944
Bomberman
Bonze Adventure
Cadash
Devil Crush
Dragon Curse
Dragon Spirit
Dungeon Explorer
Final Match
Formation Soccer
Galaga 88
Hellfire (CD)
Hero Tenna
Jacky Chan
Masters of Monster
Moto Racer II
Mr. Hei
Nectans
PC Kid
R-Type
Son-Son II
Violent Soldiers
Ys III (CD)

PC ENGINE GT

Grundgerät mit 3 Spielen 699,00
Mehrspielerkabel 59,00
Tasche 39,00

AMIGA

Bane of Cosm & Forge 89,00
Bards Tale 3 64,00
Run Max 75,00
Das Boot 74,00
Elvira 79,00
Fantasy World Dizzy 19,00
Final Whistle 35,00
Great Courts 2 69,00
Killing Cloud 74,00
Larry Triple Pack 109,00
Lemmings 65,00
Monaco GP 59,00
Monkey Island 75,00
Nam 75,00
Panzer Kick Boxing 74,00
PGA Tour Golf 69,00
Speedball 2 65,00
SWIV 59,00
Turrican 2 59,00
Z-Out 56,00
512 KB Erweiterung 99,00

MS DOS

Bane of Cosm & Forge 89,00
Death Knights of Krynn 75,00
Eye of the Beholder 75,00
Genghis Khan 99,00
Larry Triple Pack 109,00
Life & Death 2 75,00
Lives (VGA) 89,00
Lives Courses 39,00
Monkey Island VGA 89,00
Nam 89,00
Red Baron (VGA) 89,00
Secret Service 2 89,00
Sim Arch 1 39,00
Sim Arch 2 39,00
Smeath (komp. d.) 99,00
Space Quest 4 (VGA) 89,00
Spellcasting 101 69,00
Ultima 6 89,00
Wing Commander 89,00

Soundblaster 399,00

Alle Preise inkl. MwSt. Versand nur per Nachnahme (prim.) Änderung Liefermöglichkeit vorbehalten.

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-ROSENHEIM-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-MÜHLDOF-ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH Ladenverkauf und Versand in:

8000 München 80: Rosenheimer Str. 92a
Tel. 089-4 48 93 89
Fax: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1: Taunusstr. 52-60
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart: König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1: Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg: Darmstädter-Landstr. 83
Tel. 061 34-53 399

2000 Hamburg 54: Kieler Str. 421
Tel. 040-54 30 10

1000 Berlin 44: Emserstr. 33
Tel. 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1: Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1: Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf: Lederstr. 7
Tel. 086 31-1 59 12

A-6020 Innsbruck: Andechsstr. 85
Tel. 05 12 49 26 26

NEU

GAMEBOY

NEU

**WIR TAUSCHEN IHRE ALTEN SPIELE
GEGEN NEUE TITEL UND ZUBEHÖR**

GAMEBOY-SPIELE

	Wir	
	Kaufen	Verkaufen
Alleyway	DM 20,-	DM 39,-
Balloon Kid	DM 20,-	DM 39,-
Batman	DM 35,-	DM 59,-
Castlevania	DM 35,-	DM 59,-
Dr. Mario	DM 35,-	DM 59,-
Double Dragon	DM 20,-	DM 39,-
Final Fantasy Land	DM 55,-	DM 79,-
Fortress of Fear	DM 20,-	DM 39,-
Golf	DM 20,-	DM 39,-
Gorgoyles Quest	DM 20,-	DM 39,-
Hyper Lode Runner	DM 35,-	DM 59,-
Kwirk	DM 20,-	DM 39,-
Mickey Mouse	DM 35,-	DM 59,-
Nemesis	DM 35,-	DM 59,-
Ninja Boy	DM 35,-	DM 59,-
Paper Boy	DM 35,-	DM 59,-
Pinball	DM 20,-	DM 39,-
Qix	DM 20,-	DM 39,-
R Type	DM 35,-	DM 59,-
Revenge of the Gator	DM 20,-	DM 59,-
Robo Cop	DM 35,-	DM 59,-
Spiderman	DM 20,-	DM 39,-
Super Mario Land	DM 20,-	DM 39,-
Solar Striker	DM 20,-	DM 39,-
Space Invaders	DM 20,-	DM 39,-
Tennis	DM 20,-	DM 39,-
Teenage Mut. Turtles	DM 35,-	DM 59,-
Wizz. & Warriors	DM 20,-	DM 39,-

GAMEBOY-ZUBEHÖR

– Illuminator, Beleuchtung		
Beste im Test!	DM 15,-	DM 29,-
– Lupe (Magnifier)	DM 12,-	DM 25,-
– Tragekoffer	DM 12,-	DM 25,-
– Autostecker mit Kabel		
(Spart Batterien)	DM 15,-	DM 29,-
– Netzadapter		
(Spart Batterien)	DM 12,-	DM 24,-

Alle Spiele und Zubehör erhalten Sie mit 90 Tagen Garantie. Tausch und Versand nur in Originalverpackung mit Anleitung! Zahlung per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 8,- für Verpackung und Versandkosten, Ausland plus DM 10,-.

UND SO GEHT'S: (Beispiel)

Sie kaufen Double Dragon für	DM 39,-
Sie schicken uns Tennis für	DM 20,-
(mit Originalverpackung + Anleitung)	
Differenz	DM 19,-
Verpackung + Versandkosten	DM 8,-
insgesamt	DM 27,-
per Vorkasse oder Nachnahme	

GAMES ENTERTAINMENT PRODUCTS

Großborderscheid 72 • 5063 Marialinden
Telefon 02206-1646



Platzierter Aufschlag, ans Netz, Beckerhecht, 15:0 (PC-Engine)

VORTEIL HUMAN

Final Match Tennis

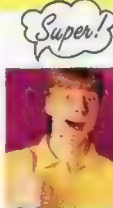
Jeder, der eine PC-Engine besitzt und ein gutes Sportspiel zu schätzen weiß, der kennt Namcot's "World Court Tennis". Es war eines der ersten Module für NECs Wunderkonsole und ist bis heute eine der besten Tennis-simulationen. Nach gut zwei tennislosen Jahren gibt's nun mit "Final Match Tennis" von Human die zweite Ballparade für die PC-Engine.

Die Programmierer müssen eingefleischte Fans von Namcot's Tenniserstling sein, denn wer nicht genau hinschaut, der erkennt kaum einen Unterschied. Das Spielfeld wird aus derselben Perspektive gezeigt (von schräg oben) und scrollt brav in alle Richtungen. Die Steuerung ähnelt ebenfalls dem Vorbild, ist allerdings etwas sensibler

in bezug auf Cross-Bälle. Wer sich auf das Match gegen einen von 16 unterschiedlich starken Computerspielern vorbereiten will, der sollte den Trainingsmodus wählen. Habt Ihr diese Knochenarbeit hinter Euch und genügend Spielpraxis in den Übungsmatches gesammelt, könnt Ihr in der "World Tour" starten. Hier spielt man nacheinander vier große Turniere (jeweils ab Viertelfinale) — Paßsen wörter gibt's dummerweise keine. Der Mehr-Spieler-Adapter wird dagegen ausgiebig unterstützt. Jede nur denkbare Variante von ein bis zu vier Spielern wird geboten. Außerdem kann man die Bodenbeschaffenheit wählen (Hartplatz, Gras und Sand). Das Testmuster stammt von Dynatech und CWM.

mg

Final Match Tennis spielt sich deutlich rasanter und etwas realistischer als sein Halbbruder World Court Tennis. Die spektakulären Ballwechsel kommen Live-Übertragungen im Fernsehen recht nahe. Leider sind die Computergegner zu schwach. Wenige Stunden Spielpraxis und schon haben sie das Nachsehen.



Manko: Man braucht einige Zeit, um sich an die sensible Ballkontrolle zu gewöhnen. Es ist anfangs schwer zu steuern, ob der Ball etwas cross oder extrem cross geschlagen wird. Nach etwas Übung hat man's allerdings im Griff und zaubert auf dem Platz. Fazit: Final Match Tennis ist absolut brilliant.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Human, Zirkas-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

91%

Grafik: 47%

Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel



Wenn ich's nicht löse, bin ich böse (PC-Engine)

KARTOFFEL ZUM NACHDENKEN

Puzzle Boy

Was bisher die Game-Boy-Besitzer unter dem Namen "Kwirk" zum Wahnsinn trieb, gibt es jetzt auch für die PC-Engine. Das Spielprinzip in Kürze: Der Spieler steuert eine Kartoffel mit Schirmmütze, die sich den Weg aus einem vollgestellten Labyrinth bahnen muß (man frage nicht nach dem tieferen Sinn).

Es gibt mehrere Arten von Hindernissen. Da wären erst einmal die einfachen Blöcke, die den Weg versperren. Man kann sie in altbekannter "Sokoban"-Manier verschieben, aber darf leider nur schieben und nicht ziehen (stellt man spätestens dann fest, wenn man einen hoffnungslos in die Ecke gekeilt hat). Der zweite Verdruß sind Löcher im Boden. Um sie zu über-

queren, muß man sie mit Blöcken füllen (natürlich liegen die an der entgegengesetzten, völlig unzugänglichen Ecke). Zu guter Letzt warten stationäre, drehbare "Türen" (die sich mit Sicherheit mit den "freien" Blöcken verklumpen). Das geht über insgesamt 80 Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad so weiter. Hat man das hinter sich, darf man sich viermal zwanzig Levels am Stück kämpfen. Die Spielfigur läuft jetzt von einem Raum zum nächsten, wenn er das Puzzle darin bewältigt hat. Verbaut man sich den Weg, darf man entweder einen Zug zurücknehmen oder gleich wieder von vorne beginnen. Puzzle Boy wurde uns von Dynatex und CWM zur Verfügung gestellt.

Hach, das sind noch Spiele! Puzzle Boy gehört zu meinen absoluten Lieblingsmodulen auf dem Game Boy. Da eine Kiste nach links, dort ein Loch gestopft — und wieder beißt man vor Wut ins Joypad, weil Ausgang trotz ausgeklügeltem Plan immer noch versperrt ist. Puzzle Boy fängt gemächlich an und steigert

Got!



sich bis zu einem bissigen Schwierigkeitsgrad. Die Umsetzung auf die PC-Engine ist schön, farbenfroh und insgesamt gut gelungen. Besonders gefällt mir die jazzige Hintergrundmusik, die für manchen nicht gelosten Level entschädigt. Allerdings hat man das Modul relativ schnell durch

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

75%

Grafik: 30%

Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

POWER PLAY

DIE LEUCHTENDE IDEE!



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS Ordner für Euch ein.

Anschluß dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Markt & Technik

Leserservice

111

Postfach 14 02 20

8000 München 5

Telefonische Bestellung

unter (089) - 20 251 527



Dies ist der einzigartige Sammelorden für alle, die ihre POWER TIPS rück-zurück-pureit haben wollen. POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften, so geht kein heißer Tip verloren. Super Outfit: Der Orden leuchtet rundum in Neon Pink und koste-schläppe 9,- DM!

BESTELLE GUTSCHEIN

Ja, ich will _____ Exemplare des POWER Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzg Versandkosten). Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt des Rechnungen.

AC 10-98

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt & Technik Leserservice (CS), Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) - 20 251 527

PLAY 9/91

DYNATEX

SEGA • GAME-GEAR • PC ENGINE/GT • ATARI LYNX • NINTENDO GAMEBOY

Das Fachgeschäft für Videospiele!



jetzt auch
in Dortmund!

» Brück's Center «
Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1
(Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das
Videospiele-Herz höher schlagen läßt!

Eröffnungsangebote:

SEGA MEGA-DRIVE

Aeroblastar DM 99,00

PC-ENGINE

Final Match Tennis DM 99,00

GAMEBOY

R-Type DM 69,00

Probotector DM 69,00

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

Internationaler Versand:

Tel. 02301/4134 oder 4153
Telefax: 02301/2634

DYNATEX

Inhaber: Hans-Jürgen Grahl
Natorper Straße 6, 4755 Holzwickede

- Händleranfragen erwünscht -

(Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag)

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung.
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer
kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

POWER TESTS

VIDEOSPIELE



Im All wartet die grenzenlose Eintönigkeit (PC-Engine)

MONDFINSTERNIS

Dead Moon

Da war er wieder, der ewige Single, den keine Frau freien und keine Versicherung nehmen wollte, weil sein Job so extrem gefährlich war. "Retter der Welt" darf man ihn nennen. Oder "Superheld", das hört er gerne. Wagemutig stützt sich der Pilot in halsbrecherischen Manövern auf die Feindesflut, kurvt Schüsse aus, läßt Laser sprechen — und der Spieler schläft einmal mehr bei der Hintergrundgeschichte ein.

"Dead Moon" von T.S.S. ist ein geradliniges Ballerspiel, bei dem brav nach rechts gescrollt wird. Die Formationen kommen fein säuberlich aufgereiht, wie man das von einem Actionspiel erwartet. Es gibt vier Typen von Extrawaffen, die der Spieler erhaschen darf. Rot schießt mit

Kringeln in diverse Richtungen. Grün ist der beliebte Breitbandwischer nach vorne. Gelb ist der normale Schuß, der nach vorne, hinten, links und rechts ballert. Außerdem gibt's einen Laser im schicken Blau, der nach ein paar Ausbaustufen ganz gehörig nach vorne brutzelt. Dazu kommen rotierende Schutzschilde oder "Fire & Forget"-Raketen, die bei mehrmaligem Extrageneuß flott abdampfen.

Zu guter Letzt hilft bei feindlicher Übermacht eine schicke Superbombe, die zirka die Hälfte des Bildschirms freiputzt. Noch Fragen? Wer seine drei Raumschiffe verliert darf mit unbegrenzt vielen Continues weitermachen. Das Testmuster stammt von Dynalex.

Hyper Shooting steht auf der Pakung, drinnen wartet Langeweile. Dead Moon ist ein typischer Fall von: "Nett, aber zu Hause würde ich's nicht spielen." Da der Standard bei Actionspielen inzwischen ganz schön hoch ist, fällt Dead Moon mit seinen biederen Formationen und Obergegnern deutlich ins Mit-

Wa ja...



telmaß zurück. Daß das Spiel außerdem so simpel ist und sogar potentielle Action-Greenhörner spielend in den dritten Level kommen, tut sein übriges. Das Extrawaffensystem bietet auch keinen Lichtblick. Alles schon dagewesen. Alles in allem eine miltemäßige, wenig ballaststoffreiche Actionkost

STECKBRIEF

Genre: Action

Hersteller: TSS, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

48%

Grafik: 52%

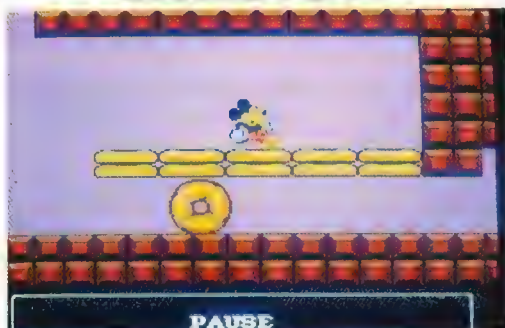
Sound: 49%

Schwierigkeit: leicht

131

ALLE MACHT DEN MÄUSEN

Castle of Illusion



Der Alptraum des Konditors: der Angriff der Apfelkuchen

Wie schon auf dem Mega Drive hat eine böse Hexe Mickys Freundin Minnie Maus entführt und auf ihr düsteres Schloß geschleppt. Ihr müßt nun Mäusedetektiv Micky auf seiner Rettungsaktion durch sieben verschiedene Spielstufen steuern.

Mickys Weg führt dabei durch die skurrilsten Levels, die sowohl vertikal als auch horizontal scrollen und alle innerhalb eines Zeitlimits durchwandert werden müssen. Die erste Stufe ist ein Zaubewald, in dem Ihr von verwunschenen Bäumen und Insekten attackiert werdet. Später warten noch eine Spielzeugwelt (als Gegner: Kinderspielzeug), ein Süßigkeitenlevel (der Angriff des Killerwürfelzuckers) und zum Schluß das Schloß der Hexe. Am Ende jedes Levels ist ein Obermonster postiert, das erst besiegt werden muß, bevor es in der nächsten Stufe weitergeht. Um sich den angreifenden Feinden zu erwehren, kann Micky im "Super Mario Bros."-Stil mit dem Hinterteil auf Gegner draufhüpfen. Alternativ liegen z.B. Felsbrocken herum, die Ihr aufnehmt und gezielt werft. Zusätzlich erschweren Hindernisse den Weg.

Allerdings ist nicht nur Geschicklichkeit gefragt. Kleine Puzzles (Wie staple ich die Steine, um an eine andere Stelle zu kommen?) erfordern eine

gute Kombinationsgabe. Berührt Micky einen Gegner, wird ihm etwas Lebensenergie abgezogen. Erfreulicherweise findet Micky in Schatzkisten am Wegesrand Tortenstückchen, die verbrauchte Energie wieder zurückbringen. Hat Micky seine drei Mäuseleben verbraten, könnt Ihr mit 9 Continues weiterspielen. Das Testmuster stammt von Sega/Virgin aus Hamburg. mh

Mäuserich Micky spielt mit "Castle of Illusion" eine seiner brilliantesten Rollen. Eine grandiose Spielbarkeit, gepaart mit technischen Glanzleistungen lassen Mickys Master-System-Debüt zu einem unvergesslichen Erlebnis werden. Jeder Level ist anders aufgebaut und bietet dank versteckter Extras, geheimen Wegen und tollen Puzzles immer wieder eine neue Herausforderung. Die Steuerung der

Super!



reichtum geboten wird, sieht man nicht alle Tage. Castle of Illusion hat sich bei mir einen Ehrenplatz im Spieleolymp redlich verdient.

Kaum zu glauben, was Sega noch alles aus dem guten alten Master System herauskitzeln kann. Nach einer langen Durststrecke wird endlich wieder ansehnliche Grafik und ein nettes Spielprinzip geboten. Noch dazu ist Mickey auf der 8-Bit-Konsole nicht etwa ein Abklatsch seines großen Mega-Drive-Bruders, sondern bietet eigenständigen Spielspaß. Die ge-

Gut!



schenkt in den fairen Hüpf- und Springparcours integrierten Rätseln, die das Mega-Drive-Vorbild nicht bieten, sorgen für Kurzweil. Daß die bereits erledigten Gegner nach kurzer Zeit wieder zum Leben erweckt werden, ist ein leicht verschmerzbarer Schönheitsfehler. Sonst ist Castle of Illusions ein tadelloses Programm, das man seinem Master System gönnen sollte

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

80%

Grafik: 79%

Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

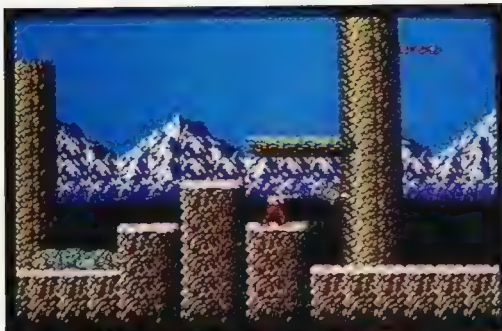


Oh graus, oh Schreck, ein Obermütz pustet Mickey weg (Mastersystem)

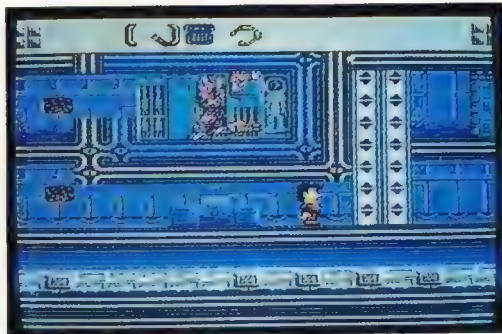


Test the West!

Super Geschmack. Super Preis.



Eine Kreissäge in der Hand: das Monster sah's und verschwand (NES)



Held Rad auf dem Wege zum Supercomputer (NES)

BESSER DENN JE

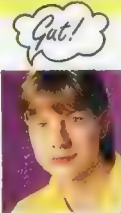
Rygar

Kaum hat er sein Abenteuer auf der Lynx-Konsole überstanden, schon wird er von den NES-Besitzern in Anspruch genommen. Das Kreissägen-verliebte Hedlensprite "Rygar" kommt seit seiner Arcade-Premiere um '87 einfach nicht zur Ruhe. Die Landschaften, die er in der NES-Fassung durchstreift, unterscheiden sich gewaltig von den Lynx-Szenarien und sind recht abwechslungsreich. So kämpft sich Rygar nicht nur in horizontal scrollenden Leveln voran, sondern muß sich auch durch vertikal vorbeihuschendes Gelände schlagen.

Der (Leidens-)Weg des Helden ist nicht immer vorgeschrieben. Ab und zu holt er sich von verschiedenen Personen Rat und Unterstüt-

zung. So ist er nicht ausschließlich auf seine Kreissäge angewiesen, um mit den Monstern fertigzuwerden oder Anhöhen zu erklimmen. Unterwegs erbeutet Rygar diverse Extras, zwischen denen er beliebig wechseln kann. Ein wichtiges Hilfsmittel ist das Enterhaken-ähnliche Wurfgeschöß, mit dem Rygar ausgedehnte Schluchten überwindet. Außerdem baut er im Lauf der Zeit seine physische Leistungskraft aus, um es in höheren Leveln mit immer widerspenstigeren Feinden aufzunehmen. Da man seine Beute nicht immer sofort einsetzen muß (reicht die Energie noch bis zum nächsten Jungbrunnen?), kommt zudem eine taktische Variante ins Spiel. Das Testmuster stammt von Yeno. mg

Rygar hat zwar schon einige Jahre auf der Rüstung, doch an Frische und Elan mangelt es dem Recken nicht. Technisch zählt das Modul zur Oberklasse; Grafik sowie Sound bleiben nicht zurück. Dank der sanften Action-Adventure-Einlagen verkommt Rygar nicht zum belanglosen Actiongeklappe. In erster Linie



ist zwar Geschicklichkeit und Timing gefragt, doch mit etwas taktischem Kalkül geht's besser voran. Wer an Spielen wie "Ghosts'n Goblins" Gefallen findet, der wird auch Rygar mögen. Zahlreiche interessante Levels garantieren zudem für langfristiges Vergnügen. Ein guter NES-Start für Tecmo Soft.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Tecmo, Zirk-Preis: 90 Mark

NES 68%
Grafik: 70% Sound: 58% Schwierigkeit: mittel

RAD UND TAT

Rad Gravity

Rad ist ein Held, daran besteht kein Zweifel. Deshalb ist er auch auserkoren worden, die Welt vor dem sicheren Untergang zu befreien. Das Problem, das ihr lösen sollt, ist simpel: Das Sicherheitssystem eines Supercomputers muß außer Gefecht gesetzt werden

Ärgerlicherweise hat der Computer etwas dagegen, daß ihr ihn ausschalten wollt. So schickt er einen Haufen Männchen los, um Rad das Leben schwer zu machen. Aber nicht nur die Feindesprites machen Rad das Leben sauer. Zusätzlich warten in den Levels Fallen und Hindernisse. Per Joypad kann Rad in den einzelnen Levels, die von der Seite zu sehen sind, laufen, sich ducken oder mit einer Waffe die Geg-

ner umpusten. Zu Beginn seiner Odyssee ist Rad nur mit dem Notwendigsten ausgestattet — einem Lichtschwert, einem Funkgerät und einer Energiezelle. Glücklicherweise können unterwegs zusätzliche Energiekapseln und bessere Waffen gefunden werden. Punkte gibt's übrigens nur durchs Aufspüren von Gegenständen und dem Ausschalten des Sicherheitssystems, nicht durch das Umnieten von Gegnern. Wird einmal die Lebensenergie von Rad zu knapp, könnt ihr Euch mit dem Funkgerät auf ein Raumschiff transportieren lassen, wo die Energie wieder aufgefrischt wird. Hier gibt es auch ein Paßwort, um später an alter Stelle weiterzuspielen. Das Testmuster stammt von der Firma Yeno. mh

"Rad Gravity" eignet sich wunderbar für ausgeschlafene Tüftler und Kartenziehner. Denn in höheren Spielstufen ist man ohne einen zünftigen Lageplan hoffnungslos verloren. Spielmisch ist eher Geschick und Taktik denn schnelle Reaktionen gefragt. Leider hängt der lebenswichtige Ausgang einiger



Spielsituationen nur von einer Prise Glück ab und nicht von der Fingerfertigkeit des Spielers. Dazu trägt ärgerlicherweise die etwas zu träge Steuerung bei. Ansonsten gibt es wenig zu meckern: Die Grafik ist bunt und abwechslungsreich, und die Gegner sind ausgefeilt. Nur der Sound nervt auf Dauer etwas.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Activision, Zirk-Preis: 100 Mark

NES 57%
Grafik: 61% Sound: 48% Schwierigkeit: schwer



Ab in die Wüste mit Big Run (Super-Famicom)

SAND IM GETRIEBE

Big Run

Jedes Jahr treffen sich Motorsport-Enthusiasten, um per Auto, Motorrad oder Lkw eines der mörderischsten Rennen der Welt zu fahren: die Rallye "Paris — Dakar". Wer keine Hitze verträgt oder gegen Sand allergisch ist, kann jetzt mit dem Super Famicom Modul "Big Run" die Rallye bequem im eigenen Wohnzimmer nachspielen.

Aus acht Teams dürft Ihr Euch Euren heißen Filzter (es werden nur Autos angeboten) aussuchen, mit dem Ihr die zehn Etappen des Rennens absolvieren wollt. Die einzelnen Strecken sind im 3-D-"Out-Run"-Stil gehalten, bei dem Euer Wagen von hinten zu sehen ist. Zusätzlich kann eine Versorgungsmannschaft (Hilfstruppe mit Mechanikern und Navigator) zu-

sammengestellt werden. Dies ist besonders wichtig, denn auf den Wüstenpisten werden Teile des Wagens wie Motor, Reifen oder Stoßdämpfer in Mitleidenschaft gezogen. Fällt unterwegs ein Teil aus (Kontrolllampen verfärben sich nach Beschädigung), kann die Hilfsmannschaft gerufen werden, die den Schaden behebt. Leider kostet dies eine Menge Zeit. Schafft Ihr eine der Etappen nicht im vorgegebenen Limit, ist das Rennen für Euch aus. Unterschreitet Ihr die vor dem Start der Etappe vorgegebene Zeitspanne, wird Euch die übrige gebliebene Zeit freundlicherweise gutgeschrieben.

Unser Testmuster stammt von der Firma Contitronic in München. *mh*

Momentan werden frischgebackene Besitzer eines Super-Famicons ja nicht gerade mit Spielen überschüttet. Um so mehr schmerzt es da, wenn eine der aktuellen Neuerscheinungen eine solche Krücke ist. Den Programmieren von "hat" scheintbar nienten, daß ein Super-Fa

Na ja...



sunden Schlaf vor der Konsole
Einziges Lichtblick sind die ab-
wechslungsreichen Schikanen

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Jaleco. Zirka-Preis: 120 Mark

FAMICOM

46%

Grafik: 35%

Sound: 54%

Schwierigkeit: leicht



ENERGISCHE EMMA

Psychic World

Frauen kommen langsam, aber gewaltig: In Japan hat man diese Erkenntnis bereits in die Tat umgesetzt und dem neuen Game-Gear-Modul "Psychic World" einen weiblichen Helden verpaßt. Das tapferen Mädchen muß sich durch vier ausgedehnte Levels kämpfen, ehe sie ihr Ziel erreicht hat. Das handfeste Abenteuer startet in der Prärie und führt über Eis- und Ruinenlandschaften bis hin zur Festung des Bösen.

Von der anmutigen Hauptfigur abgesehen, präsentiert sich *Psychic World* als hausgemachtes Jump'n'Run-Spiel. Die HeroIn (wir nennen sie mal "Emma") springt und ballert sich durch meist horizontal scrollende Levels. Unterwegs kann sie ein ganzes Arsenal von unterschiedli-

chen Waffen und Hilfsmitteln ansammeln und im Bedarfsfall zur richtigen Zeit einsetzen. So gibt es allein fünf verschiedene Schußvarianten, die wiederum in drei Ausbaustufen zu haben sind. Außerdem ergattert Emma des öfteren ein "Rotes-Kreuz"-Köfchen, das auf Knopfdruck für kurzzeitige Unverwundbarkeit sorgt. Beliebig oft darf man dieses (und manch anderes Extra) allerdings nicht aktivieren. Jeder Einsatz verbraucht etwas ESP-Energie, die leider nicht unbegrenzt zur Verfügung steht.

Sollte Emma mit einem der Feinde in Berührung kommen, wird Lebensenergie abgezogen. Dieses Elixier wird unabhängig von der ESP-Mixtur verwaltet. Testmuster von Dynatex und CWM. *ma*

Über Mangel an Extras kann man sich bei *Psychic World* nicht beklagen. Seite 13 verschiedene Hilfsmittel stehen der unerschrockenen Streiterin zur Seite. Die Levels sind abwechslungsreich und teilweise recht geschickt ausgedacht. Trotzdem Spiel recht hausbacken, raschen, originale

Gehit so



oder ungewöhnliche Situationen, also das Salz in der Geschicklichkeitssuppe, kommen leider nur sehr selten zum Zug. Wer auf ein unkompliziertes Jump'n Run-Modul für den Game Gear gewartet hat, der wird mit **Psychic World** ordentlich bedient. Kurzum: brav, bieder, bunt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR

60%

Grafik: 62%

Sound: 51%

Schwierigkeit: schwer

LUFTSCHOKOLADE

Aero Blasters

Kaum gibt's auf der Engine ein herausragendes Ballerspiel, das für NECs Wunderkästchen die Werbetrömmel rührt, schon wird's postwendend für die Konkurrenzkonsole Mega Drive umgesetzt. Kaneco hat dabei gute Arbeit geleistet. Technisch ist die Sega-Version von "Aero Blasters" ebenso auf der Höhe wie das hervorragende Engine-Vorbild. Prallax-Scrolling und flimmerfreie Sprite-Horden lassen das Herz jedes Actionfans höher schlagen.

Bis auf wenige Ausnahmen gleichen sich die beiden Versionen. Nur in klitzkleinen Details mutet die Mega-Drive-Adaption etwas ausgereifter an. So zeigt in der Panikszene mit den verengten Flugbahnen ein kleines Icon an, wie sich die Land-



Segas Ballerspiel-Inflation: Konkurrenz belebt das Geschäft

schaft in wenigen Sekunden verändert wird. Spieltentscheidend wirken sich diese Änderungen allerdings nicht aus. Alle sechs Levels des Vorbilds sind vorhanden, der Sound gut, die Grafik fein.

Das Testmuster stammt von Dynalex und CWM. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Kaneco, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

80%

Grafik: 79%

Sound: 64%

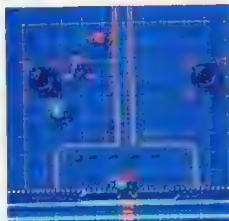
Schwierigkeit: mittel

ANGEGRAUT

Speedball

Während man sich auf Amiga und ST bereits an "Speedball 2" erfreuen darf, rollt für das Sega Master System jetzt das Ur-"Speedball" in Modulform an. Der knapp drei Jahre alte Klassiker der Bitmap Brothers kombiniert die Genres Action und Sport zu einer herzhaften Ballprügelei.

Futuristische Teams versuchen auf einem beengten Spielfeld, sich gegenseitig auszutricksen, umzuhausen und eine Stahlkugel ins gegnerische Tor zu schieben. Spielablauf und Extraviellal des Originals bleiben zwar erhalten, aber nach heutigen Maßstäben wirkt der Spielablauf etwas zu simpel. Die Master-System-Umsetzung leidet zudem darunter, daß der Liga-Modus komplett rausgeworfen wurde. Die Steuerung mit dem wabbeligen Sega-Joypad ist etwas unpräzise und der Sound schlapp.



Speedball als Spätball (Master System)

Speedball macht vor allem zu zweit durchaus Spaß und bietet solide Grafik, doch auf Dauer lassen sich gewisse spielerische Alterserscheinungen nicht ignorieren. Fans des Genres dürfen zugreifen. Der Rest sollte probieren. Das Testmuster stammt von Image Works. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Image Works, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

57%

Grafik: 61%

Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

SPACE-EINTOPF

Pop Breaker

In "Pop Breaker" kutschert Ihr mit einem Raumleiter über eine scrollende Spielfläche und macht zahlreiche Fallen unschädlich. Damit Euch das leicht von der Hand geht, ist Euer Wägelchen mit einem Laser ausgestattet. Kurvt Ihr geschickt um Minenfelder und Granatwerfer, könnt Ihr unterwegs Extraleben und Smartbombs einsammeln. Damit Ihr nicht wild alle Hindernisse pulverisiert, sind gemeinweise Spiegel und Prismen auf der Spielfläche verteilt, die Eure Schüsse umlenken und den eigenen Gleiter gefährden. Nach jeweils fünf Levels gibt's ein Paßwort.

Pop Breaker ist weder ein reines Actionspiel noch eine durchdachte Knobelei. Zahlreiche Spielelemente sind wahllos zusammengeklebt wor-



Pop Breaker: Schaltermischmasch und Alien-Flut (Game Gear)

den und hinterlassen einen konfuse Gesamtindruck. Spätestens, wenn man zum dritten Mal über eine versteckte Mine fährt, wünscht man das Modul in ein schwarzes Loch. Das Testmuster stammt von Dynalex und CWM. *vw*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Microcabin, Zirkapreis: 70 Mark

GAME GEAR

38%

Grafik: 34%

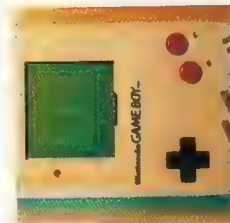
Sound: 29%

Schwierigkeit: mittel

ANFANGS SCHLAU, SPÄTER FLAU

Amazing Penguin

Der Game Boy entwickelt sich zum verkappten Penguin-Paradies: Nach "Penguin Wars" und "Penguin Boy" wird das Walschel-Trio mit "Amazing Penguin" komplettiert. Spielersisch ist Natsumes Ausflug in die Eiszeit durchaus eigenständig. Ihr steuert einen Pinguin auf gradlinigen Wegen, die das Spielfeld in verschiedene große Rechtecke einteilen. Auf den Pfaden befinden sich u.a. Bälle, die der Pinguin per Fußtritt weg schleudern kann. Auf diese Weise erledigt man sich der Gegner, die eben falls auf den Wegen umherwandern. Zusätzlich gibt es einige Schaller, die per Feuerknopfdruck aktiviert werden. Wer alle Bälle gekickt und Schaller geklickt hat, der darf in den nächsten Level vorrücken – Paßwörter inklusive.



Zielen, schießen, Treffer!

Der nette Geschicklichkeitstest Amazing Penguin kommt gerade recht für ein kurzes Spielchen zwischendurch. Allzu lange hält das Vergnügen allerdings nicht vor, denn erstens flaut die Anlangsbegierdung bald ab und zweitens sind die 40 Levels schnell durchgezockt. Das Testmuster stammt von Flashpoint. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Natsume, Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY

56%

Grafik: 42%

Sound: 46%

Schwierigkeit: leicht

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Core Graph RGB/PAL	
+ 1 Spiel	399,-
PC Engine GT-Hendel***	
+ 2 Spiele	999,-
1943 **	109,-
Advisland ***	99,-
Aero Blaster**	99,-
Cadash**	99,-
Columns**	99,-
Dead Moon**	99,-
Dragon Curse ***	99,-
Final Match Tennis**	99,-
Zero Champion	99,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg Hero Tennis**	109,-
Motorcade II**	109,-
Parasol Stars**	99,-
Puzzleboy**	99,-
S.C.I.**	99,-
T.V. Sports Football**	109,-
Young Masters	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus**	119,-
CD Avenger	119,-
CD Download II**	119,-
CD Hellfire**	119,-
CD Legion**	109,-
CD Vastel	119,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Bubble Bobble US***	69,-
Chessmaster US***	69,-
Cyriad US**	69,-
Double Dragon US**	65,-
Dragons Lair US**	69,-
Dr. Mario II**	55,-
FI Spirit II**	65,-
Fastest Lap II**	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Gargoyles Quest II**	55,-
Greninja II US**	55,-
Hunt I/Red Out US	55,-
King of the Zoo II	55,-
Kung Fu Master US	65,-
Loops US**	69,-
Manus Mansion US	69,-
Nobunaga's Ambit US***	79,-
NBA All Stars US**	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	69,-
Parodius II**	69,-
Rofana Curse US**	69,-
R-Type II**	69,-
Solomone Club II**	65,-
Super Contra II**	69,-
T.M.N.T. US**	69,-
WWF Super Stars US**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	149,-
Gameight	39,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	29,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	289,-
Baseball 91	65,-
Chase HQ	65,-
Columns**	65,-
Devilish	65,-
Head Buster	65,-
Kinetic Junction	65,-
Mickey Mouse***	65,-
Psychic World	65,-
Sokoban***	65,-
Super Monaco GP**	65,-
Wonderboy	65,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
Acadec Power Stick	99,-
Albion II**	99,-
Aerobuster II**	99,-
Armies of Caesar II**	119,-
Atomic Robobot**	99,-
Budokken US***	119,-
Crack Down II**	99,-
David Hunter Yoko II**	99,-
Dick Tracy US	119,-
Elemental Master**	99,-
E. Swell II**	109,-
Fatal Labyrinth US**	109,-
Gaiares II**	109,-
Gun Ground II**	99,-
Gyngour II**	99,-
Ighno US***	119,-
J.M. Football US***	109,-
James Pond us***	109,-
Lakers VS Celtics US**	109,-
Magic Hat II**	99,-
Mickey Mouse II**	99,-
Midnight Resistance II**	119,-
P.Q.A. Tour Golf**	139,-
Super Airwolf II**	109,-
Super Volleyball US**	109,-
Tiger Heli II**	99,-
Wonderboy III II**	59,-
Zany Golf US	59,-

Super Famicom

Berets enchenen and:	
Adrialea, Augusta Golf, Big Run	
Bomburaz, Darius Twin, Final Fight	
P-Zero, Gradus III, Great Battle	
Flitz Wings, Populous, Ultraman	

Magazine

Console Club No.1	deutsch
Supercent alle zeel Moneta	
112-91, 3/4-91, 5/6-91 je	18,-
Mein Machine	englisch
monatlich, je Ausgabe	12,-

C64 Super Stars

Alomino**	39,-
Bundesliga Manager**	65,-
Buck Rogers**	69,-
Challengers**	55,-
Champions of Kyrnn**	75,-
Chips Challenge**	45,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars**	49,-
Epyx Sporting Golf	49,-
Gunsheip**	65,-
Kick Off II**	45,-
Last Ninja 3**	55,-
Lotus Esprit Turbo	45,-
Raff Glau Edition**	69,-
Rick Dangerous**	45,-
King of Medusa**	49,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Silent Service**	55,-
Star Control**	55,-
Starflight**	49,-
Stealth Fighter**	55,-
Super Monaco GP	45,-
Super Off Road Racer	45,-
SWIV**	45,-
System 3 Pack**	59,-
Transworld**	49,-
Turman**	45,-
Turman II***	45,-
Ultima VI**	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Chaos strikes back**	69,-
Cadaver**	79,-
Chips Challenge**	69,-
Dunecon Master**	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	69,-
Larry Ser Pack**	129,-
Lemmings**	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panzer Kick Boxing**	79,-
Power Monger**	79,-
Puzznic**	69,-
Populous**	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turman II***	69,-

ATARI ST

Alomino**	69,-
California Challenge*	36,-
Car Vup**	69,-
Enchanted Land	59,-
Killing Cloud**	69,-
Legend of Farquhar**	79,-
Master Blaster**	75,-
Merchant Colony	85,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Monster Pack	69,-
NAM**	85,-
Nightshift*	59,-
Power Up**	79,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Super Monaco GP	69,-
Super Off Road Racer**	69,-
SWIV**	69,-
Team Suzuki	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalton First Year*	65,-
Transworld**	75,-
UMS II	85,-

IBM

4D Sports Boxing**	65,-
Aircraft Sc Designer**	85,-
Airline Transport Pilot**	119,-
Alomino**	69,-
Bane of the Cosmic Forge**	85,-
Death Knights of Kyrnn**	85,-
Dachings Khan**	99,-
Eye of the Beholder**	85,-
Invest**	79,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Knight of the Sky**	109,-
Larry Ser Pack**	129,-
Luxurefruit Larry III II**	99,-
Links**	99,-
Links Course Bountiful**	45,-
Links Course Firestone**	45,-
Magaveveller**	55,-
MIG 29 Fulcrum**	105,-
NAM**	99,-
Panzer Kick Boxing**	85,-
Raided Tycoon**	59,-
Secret of Monaco Island VGA**	99,-
Silent Service II**	99,-
Sim Earth**	69,-
Sorcerer Get All Girls**	75,-

Space Quest IV VGA***	99,-
Test Drive 3 RoadCourse**	99,-
Their Finest Hour**	99,-
UMS II	99,-
Ultima VI**	99,-
Wing Commander***	109,-/99,-
Wing Com Master Miss Dashi**	49,-

AUDL Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Bane of the Cosmic Forge**	99,-
Blue Max**	99,-
Cadaver**	75,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Chips Challenge**	69,-
Das Boot**	85,-
Dragon Wars**	85,-
Dunecon Master II**	79,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	69,-
Great Counts II**	69,-
Larry Ser Pack**	129,-
Lemmings**	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panzer Kick Boxing**	79,-
PGA Tour Golf**	79,-
Power Monger**	79,-
Secret of the Monkey Island***	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Turman II***	69,-
Ultima V**	69,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Arco Desroyer Sim**	85,-
Alomino**	69,-
Carvup**	69,-
Challengers**	79,-
Thalton Challenge**	65,-
Dachings Khan**	99,-
Edison Vol 1	75,-
Feudal Lords	75,-
Final Wastel	35,-
Harpoon	85,-
Hit Street Blues	69,-
James Pond**	69,-
Killing Cloud**	85,-
Merchant Colony	85,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Monster Pack	69,-
NAM**	85,-
Panzer Kick Boxing	79,-
Power Pack**	79,-
Power Up**	79,-
Puzznic**	69,-
Raff Glau Edition**	79,-
Ramone of the 3 Kingdoms**	119,-
Sho or Die**	75,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Super Monaco GP	69,-
Super Off Road Racer**	69,-
SWIV**	69,-
Thalton First Year*	65,-
Their Finest Hour**	79,-
UMS II	85,-
Wolfgang**	85,-

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Puschel, Wulfi, magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Verandbedingungen: Bei Preisänderung bzw. fränkerten und adressierten Befruchtung belangen, Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: S-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m

Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras

Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr. 26, 8000 München 70

089 / 7605151

RITTER IN GRAU

Dragon's Lair

Von der umwerfenden Laserdisk-Animationsorgie auf 16 Graustufen des Game Boy? Kann das gutgehen? Es kann. Da sieht man mal, was in der kleinen Kiste alles steckt: Dragon's Lair ist vollgepropt mit aufwendiger und hübscher Grafik. Allerdings sind's nicht die Automatenoriginals: "Dragon's Lair — the Legend" wurde völlig neu programmiert und hat mit dem Vorbild nichts als den Namen gemein.

Ein kleiner Ritter Dirk sammelt in diesem Action-Adventure Steinchen auf, verbrät dank eines happigen Schwierigkeitsgrads seine und fängt wieder von vorne an — der Ritter hüpf, der Spieler freut sich. Am Bildrand angekommen, wird umgeblendet.

Auch die Musik ist peppig und paßt fein zum Spielgeschehen. Alles in al-



Dirk auf der Suche nach der feinsten Grafik (Game Boy)

lem wider Erwarten keine "armen Ritter", sondern ein handwerklich solides, schön anzusehendes, spielerisch anspruchsvoller Geschicklichkeitstest. Nicht ganz die Klasse von "Gremlins II" oder "Batman", aber trotzdem ein feines Modul. Das Testmuster stellte uns Gamesworld in München zur Verfügung. *al*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Image Soft, Zirkapreis: 70 Mark

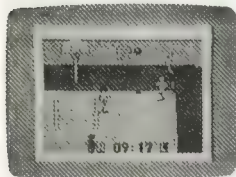
GAME BOY

69%

Grafik: 70%

Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer



In your Face

Jaleco beglückt die Basketballfreunde mit dem ersten Körbewurf-Spektakel für den Game Boy. Wahlweise ein oder zwei Spieler je Team treten gegeneinander an. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten; beide Mannschaften werfen auf denselben Korb. Spielerisch ist "In your Face" nicht besonders ausgereift — ideenloses Passen und Werfen dominiert. Bestenfalls mit einem Spielpartner kommt gelegentlich Stimmung auf. Testmuster von CWM und Dynatec. *mg*

Genre: Sport

Hersteller: Jaleco
Zirkapreis: 120 Mark

GAME BOY **48%**

Grafik: 57%

Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel



Chase H.Q.

Mit einem flotten Sportwagen braust ein Freund und Helfer hinter einem Gagnovauto her. Ist es in Sichtweite, muß man die kriminellen Insassen durch forschtes Anremplein zur Aufgabe bewegen. Die 3-D-Grafik ist flott; allerdings erkennt man die Hindernisse und anderen Fahrzeuge nur bei guten Lichtverhältnissen rechtzeitig. Das Spielprinzip bietet auf Dauer keine Abwechslung, wodurch die Motivation leidet. Das Testmuster stammt von CPS Heidak. *hl*

Genre: Rennspiel

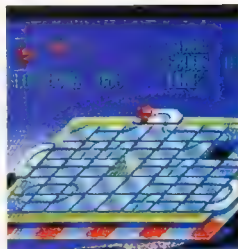
Hersteller: Taito
Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY **41%**

Grafik: 61%

Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel



Junction

Einer der weniger bekannten Konami-Automaten wurde von Micronet ordentlich fürs Mega Drive umgesetzt. "Junction" ähnelt etwas dem PC-Engine-Titel "Blodia": Eine Kugel muß bestimmte Teile eines Puzzles durchrollen, ehe der nächste Level lockt. Das Spielfeld ist in kleine Quadrate geteilt, die verschoben werden können. So leitet man die Kugel. Alles in allem ein nettes Denkspiel mit Hektik-Touch, das nicht gänzlich überzeugen kann. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Denkspiel

Hersteller: Micronet
Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE **65%**

Grafik: 40%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel



Jack Nicklaus

Golflegende Jack Nicklaus läßt nach diversen Computerauftritten nun auf dem NES einlochen. Bis zu vier Spieler können an einem Turnier teilnehmen. Die Grafik dieser Umsetzung sieht nicht allzu toll aus — das stört nicht sonderlich, aber der langsame Bildaufbau zehrt an den Nerven. Spieltechnisch ist alles recht adrett, aber die Wartepausen vor jedem Abschlag schmälern die Freude. Nur geduldgulden Golfans zu empfehlen. Testmuster von Konami. *hl*

Genre: Sport

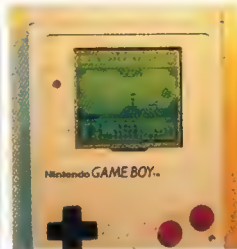
Hersteller: Konami
Zirkapreis: 120 Mark

NES **60%**

Grafik: 57%

Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel



Bubble Ghost

Infogrames' niedlicher Geschicklichkeitstest wurde ordentlich für den Game Boy adaptiert. Nach wie vor muß ein Geist einen empfindlichen Luftballon durch 35 bildschirmfüllende Räume pusten. Berührt der Ballon Wände oder Hindernisse, platzt er, und man darf von vorne beginnen. "Bubble Ghost" ist ein durchschnittliches, langfristig zu entlohnendes Modul für den schnellen Gebrauch. Das Testmuster stammt vom Computershop Gamesworld. *mg*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: FCI
Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY **51%**

Grafik: 51%

Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel



Defender of the Crown

Der Strategie- und Action-Mix "Defender of the Crown" war die erste Veröffentlichung des Softwarehauses Cinemaware. Die neue NES-Version ist zwar schwerer und spielerisch ein wenig erweitert worden, aber im Gegenzug raselle die Qualität der Grafik gewaltig nach unten. Alles in allem ein gebremstes Vergnügen, dessen Spielprinzip Abnutzungerscheinungen zeigt. Das Testmuster stammt von Konami. *hl*

Genre: Strategie/Action

Hersteller: Paelcom
Zirkapreis: 120 Mark

NES **50%**

Grafik: 61%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

NEO GEO

SCHWEIZ

PC Engine

SEGA
MEGA DRIVE

GAME BOY

031/57 71 59 + 031/8 59 12 33

MAKRO

BERNSTRASSE 128 • 3052 ZOLLIKOFEN

Tel. Bestellungen: Montag - Freitag 18.00 - 22.00 Uhr - Samstag ganzer Tag

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

The Best.

Anzeige

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist mit ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer A1, B2, was am Markt ist (also auch alle beliebigen älteren Spiele). Die Neuesten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB 119.-
Die Soundblaster Card für PCs 399.-

*** DIE STARS ***

- 3-D Construction Kit # 131-131-131
- Base of Combat Forge # 97-97-97
- Chaps Challenge # 41-65-65-77
- Chaps Challenge # 78-78-78-78
- Chaps Challenge # 73-73-73-73
- Nam 1965 1975 # 97-97-97-97
- Railroad Tycoon # 45-73-73-73
- Simultaneous # 99-99-99-99
- Spirit of Cavalry I.M. # 77-77-85-85
- TV Sports Rollerball # 81-81-81-81

Disc only: 64 AM ST PC

= auch auf PC 3.5" 5" zu haben (A. Laub)
0 = nur für Amiga mit Speichererweiterung

- Absoluter # 69-69-69-69
- Accolade Sports # 67-71-73-73
- ADS Adv. Destroyer # 81-81-81-81
- Alchemist Assault # 68-68-73-73
- Antares # 69-69-77-77

- Arschophobie # 81-81-81-81
- Adhoms # 73-73-73-73
- Billy the Kid # 63-63-73-73
- Black Gold # 41-81-73-81
- Blood Relations # 81-81-81-81
- Blue Max War Ace # 77-77-89-89
- Brokers Kang # 51-51-51-51
- Celica GT-A Rally # 65-65-65-65
- Centaurus Jet of Rome # 73-73-73-73
- Champs Kryn # 65-73-81-77
- Compa Force # 69-69-69-69
- Curse Arare # 65-77-81-77
- Cyber for Corps # 65-65-77-77
- Death Knights Kryn # 77-85-85-85
- Dino # 73-73-73-73
- Duck Tales # 45-68-73-73
- Eternal # 69-69-69-69
- Epic Goldrunner 3D # 68-68-81-81
- Equinox # 57-57-57-57
- Eye of Beholder # 97-97-97-97
- Flight of Intruder # 81-81-95-95
- PS A.T.P. Jump # 99-99-99-99
- Galaxies of Glory # 86-86-86-86
- Gates of Dawn - Part 1 # 73-73-81-81
- Gen'n # 32-49-49-57
- Gemini Khan # 89-89-89-89
- GO # 57-57-57-57
- Gold # 65-65-73-73
- Great Red October 2 # 41-63-63-81
- Dynad # 73-73-73-73
- Industrial Robocon # 57-57-65-65
- Letting # 65-65-73-73
- Light # 81-81-81-81
- Light # 85-85-95-95
- Light # 41-57-57-65
- Logical # 69-69-69-69
- Max Blade # 81-81-85-85
- Midwinter 2 Pianos # 89-89-89-89
- Mit 20 Jahren # 41-57-57-57
- Nightshift # 69-69-69-69
- Outline # 69-69-69-69

- Panzer Kickboxing # 81-81-81-81
- Panzer Kickboxing # 73-73-73-73
- Panzer Kickboxing # 81-81-81-81
- Project Prometheus # 58-80-80-80
- Rail Gun Edition # 69-65-65-65
- Rectangle # 41-41-41-41
- Red Phoenix # 85-85-81-81
- Base of Dragons # 97-97-97-97
- Robocop 3 # 45-69-69-69
- Root World # 68-68-68-68
- Samurai # 81-81-81-81
- Seci Monkey tal. dt. # 81-81-97-97
- Secret Weapon of Luftw # 85-85-97-97
- Silent Service 2 (dt) # 81-92-92-92
- Slimpkins # 41-69-69-69
- So of Zeus # 73-73-73-73
- Sovereign get all Girls # 81-81-73-73
- Spirit of Adventure # 41-69-69-77
- Stasis # 85-85-85-85
- Summer Camp # 41-65-65-65
- Swy (Silkwood) # 41-65-65-65
- Technopods # 73-73-73-73
- Tentacle # 73-73-73-73
- Terminator 2 # 41-69-69-69
- The Enemy Within # 73-73-73-73
- The Power Puzzle # 24-32-32-32
- The Waller # 73-73-73-73
- Tide # 68-68-68-68
- Track Sui F.M. 2 # 41-73-73-73
- Turbo Armageddon # 81-81-81-81
- Turn & Burn # 38-51-51-51
- Turbo 2 # 41-65-65-65
- Ultima # 68-68-85-85
- Ultima # 73-73-81-81
- Wing Commander VGA # 85-85-85-85
- Winter Sunset # 69-69-77-77
- Wits Kid # 73-73-73-73
- Wrath of Demons # 43-73-73-73
- Zandronum # 65-65-65-65

... und alle anderen Spiele, die es wert sind.

Aber ja doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als das wir alle auf dieser Anzeige präsentieren können. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen gegen Ihr Briefcomputer-Post (44,- Fr. Amiga, Atari ST oder PC) und Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt alle 2 Monate brandneu - absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind bereits ausgeliefert für die nächsten paar Wochen - damit unseren Spielern nicht zu lange warten müssen. Ihre Bestellung ist auch bei uns noch in der Hand.

Bei uns können jeden Tag neue Ware und alte Spiele, die bei anderen Versendern abgekauft werden, gibt es hier auch. Meistens billiger - oft schneller!

Bestellungsantrag # 1 = Versandung (Falls direkt als Lager verfügbar)

Postauftrag (mit), Irrtümer und Teilversand sind immer vorbehalten.

Wir liefern in Deutschland mundliche Briefe (ohne keine Scheine oder Überweisungen) per Post / per Nachnahme (+ USt 8%) und sehr gerne auch per Kreditkarte (Amiga) (A/C/R/FI/BANKK/DK a.s.) (maximal 14% des Steuer, plus 16% Versand)

In der Ex-DDR können wir endlich ab sofort per Post/Nachnahme liefern.

Ähnere Anzeigen / Listen möglich: 8 4 91

FUNTASTIC ComputerWare: 100%

1. Die Auswahl komplett -
2. alle Preise n.k. -
3. und der Service super.

Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele, die guten internationalen Marken, viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellen Sie am besten per Karte. Telefon-Bestellungen täglich live von 10-12.30 und 14-17. Fr. bis 15 Uhr. Danach Telefon/Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.
.....
Spiele - und nicht anders! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstrasse 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



MARIO

DER PANTOFFELHELD

Es sei nicht einfach, mit Japanern Geschäfte zu machen, heißt es, aber wenn man sich mit Nintendo anlege, gebe es gleich drei Gewinner: Nintendo, Nintendo und Nintendo. Nintendos Politik ist smart. Sie verhalten sich wie Verkäufer von Rasierapparaten, die andere die Rasierklingen machen lassen. Die Leute bezahlen für das Recht, Spiele machen zu dürfen. Nintendo stellt außerdem die Module her und garantiert sich so Profit, noch bevor ein einziges Spiel im Laden steht. So war es ihnen möglich, den Markt durch Lizenznehmer zu kontrollieren.

Also wichen die Händler, die sich einen Teil vom dollarschweren Kuchen schnappen wollten, auf andere Bereiche aus. Da Mario im Bekanntheitsgrad so manchen politischen Abgeordneten schlägt, suchte man sein Heil in Alltagsgegenständen, die auf Nintendo-Spiele zugeschnitten sind: Willkommen in der wunderbaren "Welt von Nintendo". Mehr als 7000 Läden in

Gleich wirft sie das Handtuch...



Die Nintendowelt, das Mekka für Fans

Mit Luigi Karten kloppen? Mario auf der Boxershorts? Mit Zelda in die Heia hüpfen? Alles kein Problem in der wunderbaren "Welt von Nintendo". Marshal M. Rosenthal sah sich um.



den USA führen das komplette Nintendo-Programm, es gibt unzählige Geschäfte, die einen Teil des Sortiments anbieten.

Wie war's beispielsweise mit einer Super-Mario-Armbanduhr? Oder einer Tagesdecke mit dem wilden Koupa? Oder einem Miniaturflipper? Oder Puzzles, von acht Teilen bis zu 3000 Stück? Und was trägt der modeambitionierte Nintendo-Maniac? T-Shirts sind passé, sogar wenn Aufdrucke von "Bad Dudes", "Castlevania" oder "Teenage Mutant Ninja Turtles" stolz die Brust schwellen lassen. Für den echten Avantgardisten gibt's inzwischen ganze Läden, in denen man sich einkleiden kann (80 Prozent Baumwolle, 20 Prozent Polyamid). Besonders niedlich: Super-Mario-Boxershorts und Luigis Hosenträger. Dernier Cri sind Accessoires wie Hüte, Mützen, Käppis und Sonnenbrillen mit den verschiedensten Logos von Spielen.

Nach diesem Boutiquenbummel sind wir hungrig. Super-Mario-3-Schokoriegel gibt's inzwischen in den Geschmacksrichtungen "Erndnußbutter" und "Mandel". Wer den Rachen nicht voll genug bekommen kann, hält sich zwischenzeitlich an einem Lolly fest, der in ein Zelda-Bildchen eingewickelt ist. Das Nintendo-Popcorn schmeckt etwas fade; dafür sehen die Gummibärchen wieder mehr wie der italienische Klempnerheld aus. In diesen heißen Zeiten bevorzugen viele den Super-Mario-Eisriegel. Gesundheitsfans stehen mehr auf die Super-Mario-"Roll Outs" (getrocknete und gepreßte Früchte), während sich Unerschrockene den Wanst mit Kalorienkuchen vollstopfen, der natürlich auch wieder einen "formalen" Bezug zu Nintendo-Spielen hat. Für das leibliche Wohl ist gesorgt, auch wenn der Geschmack typisch amerikanisch ist – "geschmacklos" im übertragenen Sinne. Den Vogel schießt da der Mario-Softdrink-Kanister ab. Unten baumeln Stoffbeine raus; um das Ding zu öffnen, schraubt man den Kopf ab.

So gesättigt räumt man das Nintendo-Besteck (kinderfreundlich abgerundet) und die dazu passenden Kaffeetassen in die Spülmaschine (Klebt da ein Metroid-Aufkleber an der Seite?). Außerdem im Angebot: Tischtuch, Porzellانتeller, Pappeller, Papierteller, Papier-



Mario in 60 Teilen:
Schlosser und
Schildkröten zum
Nachpuzzeln



Dazu gibt's natürlich die passende Musik, die man am Klavier oder auf der Gitarre nachspielen kann. Unkreativere legen lieber die Originalsongs in ihren Walkman und gehen solchermaßen beschwingt spazieren (Vorsicht: Nicht hüpfen!).

Einem konventionellen Spieleabend steht nichts im Wege, wenn man sich vorher die Brettspiele besorgt hat, die es zu einem guten Dutzend von Nintendo-Klassikern gibt. Doch Vorsicht, die Qualität kommt nicht an die Vorbilder heran. Da nimmt man lieber die Spielkarten zur Hand: Mother Brain als As schlägt einfach alles.

Eine tröstliche Sache: Die amerikanische Währung ist, auch wenn manche Berichte anders lauten, noch nicht auf Credits umgestellt worden – so weit geht's dann doch nicht. Leider gibt's die ganzen feinen Sachen in Deutschland noch nicht zu kaufen. Wer einen Onkel in Amerika hat, kann ihn dezent nach dieser umwerfenden Mario-Tapete fürs Spielezimmer anhauen...

Marshall M. Rosenthal/af



Diesen wunderhübschen Tischflipper gibt's zu gewinnen

WETTBEWERB

Gib' Mario die Kugel!

Natürlich haben wir an Euch gedacht und ein paar niedliche Preise organisiert, die es in Deutschland garantiert noch nicht zu kaufen gibt. Zu gewinnen gibt's

- 1 Super-Mario-Bros.-Tischflipper und
- 5 Acclaim-Hand-Held-Spiele

Die Preise stehen bereits für Euch bereit. Das Los entscheidet, der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die gute Fee heißt Susan, und der Einsendeschluß ist der 1. Juni 1991. Viel Glück!

af

becher, Papierservietten (passend zum Picknickkorb), alles mit Charakteren aus der Fernsehserie "Captain N" verziert – niedlich.

Für die Schönheiten, die gerne mit ihrem Spiegelbild kokettieren, steht der Handspiegel mit dem Super-Mario-2-Logo bereit. Wir waschen unsere Hände mit Mario-Seife, unsere Haare mit Zelda-Shampoo und versorgen kleinere Blessuren mit "Adventures of Link"-Pflastern. Nachdem wir uns zur Siesta in das viel zu kleine Mario-Kinderbett gelegt haben, sehen wir auf die Wanduhr, wo der Serienheld dezent die Arme zum Zeitanzeigen

spreizt. Müssen wir erwähnen, daß es eine Mario-Zahnbürste gibt?

Versucht man, dem Nintendo-Wahn durch Fernsehen zu entkommen, stellt man schnell fest, daß die "Captain N"-Serie inzwischen durch "Adventures of Super Mario" Verstärkung bekommen hat (beide Sendungen laufen übrigens im deutschen Fernsehen beim Sender RTL). Nicht zu vergessen "Nintendo on Ice", eine Eislaufshow, bei der "Gut"-Mario "Böse"-Koupa hetzt und Link mit Zelda Pirouetten dreht – einen ganzen Nachmittag lang. Für Videofans gibt's die "Super Mario Super Show".

PIXEL



SSI goes VGA: Grafisch ist "Eye of the Beholder" auf enggestecktem Rollenspieltterrain ein großer Sprung nach vorne, spielerisch bleibt dieser erste Teil einer neuen AD&D-Serie jedoch recht umstritten. Die kugelförmige Gebetskreisszene stammt aus dem beeindruckenden Intro, das unter anderem auch mit ungewöhnlichen Bildausschnitten arbeitet.



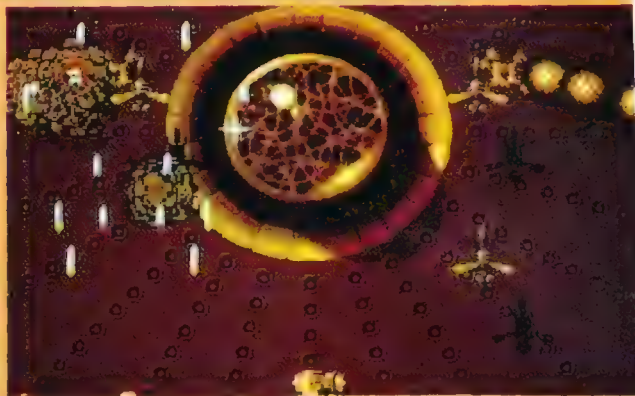
Vor dem Kadi endet so manche Managerkarriere. Ein kleiner Vorgeschmack auf die hübschen Grafiken des inoffiziellen "Oil Imperium"-Nachfolgers "Trans Atlantik", an denen sich Amiga-Besitzer jedoch erst in ein paar Wochen erstmals erfreuen können. In Hannover wird noch emsig dran gewerkelt.



PRACHT



Zu einem zünftigen
Actionspiel der
japanischen Art gehört
auch der typisch
ernstliche Slideshow-Vorspann.
"Turrican II"-Besitzer
dürfen dank Factor Five und Kon-
sorten gut fünf Minuten
lang den dramatischen Ereignissen
am anderen Ende der Milch-
straße folgen. Unser Bild zeigt den
Helden des Spiels, kurz nachdem
er die Rustkammer seines
Raumschiffs geplündert hat.



Endgegner in Rot und Orange:
Kein Introbild, sondern die letzten
Sekunden des manischen
"Swiv"-Marathons. Wer gute Nerven, viel
Zeit und einen actionerfahrenen
Freund mit Führerschein besitzt, sollte nach
dieser Amiga-Ballerel der
"Silkworm"-Erfinder Ausschau halten.



Winners don't use drugs:
Hätte diese Zukunftsschönheit
die Packungsbeilage
Ihres Drogenbriechens
aufmerksam studiert,
wäre ihr der effektvolle Abgang
erspart geblieben. Das
neueste Dynamix-Adventure
"The Rise of the Dragon"
enthält noch eine ganze Menge
mehr brisanten Stoff.
Für Grafikfreunde ein abso-
lutes Muß.

COMPACT DISC



Roger McGuinn: Back from Rio

Die alten Hasen können's oft am besten: Ende der 60er Jahre schüttelte Roger McGuinn als Mitglied der Byrds Welthits wie "Mr. Tambourine Man" aus dem Gitarrenlauf. Auf seinem neuen Soloalbum setzt er die Tradition melodiegewaltiger Pop-Perlen mit sattem Edelsound mühelos fort. Jeder Track geht ins Ohr, ist blitzsauber produziert und eingespielt. Titel wie "The time has come" oder die Elvis-Costello-Komposition "You bowed down" haben dickes Hilpotential. *hl*

Arista 261 348
41:53 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Ashley Cleveland: Big Town

Rockig, dynamisch, Blues-Feeling: US-Newcomerin und Insider-Tip Ashley Cleveland weiß zu begeistern. Ihre rauhe und energische Stimme paßt vorbildlich zur selbstkomponierten Rockfinkost. Wer etwas unkonventionelle, kernige und gitarrenbetonte US-Musik mag, wird bestens bedient. Lieder wie "Big Town", "We can dance" oder "Angel" sind geradezu prädestiniert für die Billboard-Charts. Ganz anders als Mariah Careys gestylte Edelmusik, trotzdem sehr empfehlenswert. *mg*

Atlantic 7567-82185-2
57:41 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



David Lee Roth: A little ain't enough

Hardrock, Bluesrock, Rock 'n' Roll: David Lee Roth, ehemals Leadsänger bei Van Halen, läßt es auf seinem neuen Soloalbum ordentlich krachen. Bei einigen Titeln hält sich der kompositorische Nährwert zu sehr in Grenzen, aber es gibt genug gelungene Stücke, um Anhänger handfester Rockrauhbeinigkeit bei Laune zu halten und jede Party in Schwung zu bringen. Highlight der CD ist das schleppend-scheppernde "Tell the Truth", das an Alannah Myles' Hit "Black Velvet" erinnert. *hl*

Warner Bros. 7599-26477-2
53:10 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Chris Rea: Auberge

Der Meister der Einfallslosigkeit schlägt wieder zu. Kommt man durch die erstaunlich packende und schwungvolle Single-Auskopplung "Auberge" noch etwas ins Staunen, so macht sich nach dem Anhören der restlichen Songs die befürchtete "Ah ja! Oh weh"-Ernüchterung breit. Handwerklich gut eingespielt, fehlt es den harmonietrunken Eigenkompositionen an jeglicher Dynamik und Originalität. Chris Rea macht den Eindruck eines Musikbeamten, der ohne Emotionen sein jährliches Plattenpensum herunterspült. *mg*

Eastwest 9031-73580-2
54:39 / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



The The

Zehn Jahre "The The" und kein Live-Konzert? So kann das nicht weitergehen, sagte sich Gründer Matt Johnson und startete mit erlesenen englischen Musikern (u.a. David Palmer (dr), Johnny Marr (git)) das 100-Nächte-Unternehmen "The The versus the World". Drei Nächte davon wurden in der Royal Albert Hall gerockt, das Ergebnis ist ein satter 80-Minuten-Querschnitt. Die Musik klingt ein wenig wie "Talking Heads meets Talk Talk". Leider ist der Mitschnitt etwas duster und bieder, auf das "Back-Stage"-Flair wartet man vergebens. *al*

CMV 49884-2
ca. 81 Minuten / 15 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



The Stranglers 1983-1990

Schade, schade: Ihre ersten Songs waren ihre besten, und ausgerechnet die fehlen auf dem Video! 40 Minuten gibt's Hugh Cornwells Formation lediglich auf alten Musikvideos, der einzige Live-Auftritt (im englischen Frühstücksfernsehen) kann auch nicht recht erheitern. Die Songs an sich sind klarer Rock der feineren Sorte. An so manchen Hil wie das zynische "Big in America" oder das gestammelte "All Day and all of the Night" erinnert man sich gerne, zum Kauf würde es mich nicht verführen. *al*

CMV 498922
ca. 40 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

Musik - Bücher - Filme

A

MUSIKVIDEO



Aerosmith: The Making of Pump

Gestandenen Rockern wie Aerosmith bei der Studioarbeit zuzusehen, ist durchaus unterhaltsam. Die rauen Jungs schrammen sich Akkorde zu, raunen Anweisungen rüber und improvisieren munter vor sich hin. Doch der Blick hinter die Kulissen wahr hier knapp zwei Stunden lang, was nur härteste Aerosmith-Fans ohne Druck auf die Schnelvorauflaste erfragen. Die dazugeschnittenen Interviews mit den Bandmitgliedern bieten nur laues Phrasengedresche. *hl*

CMV 49064 2
ca. 110 Minuten / — Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



Mariah Carey: The First Vision

Keine Frage, Mariah Carey hat Whitney Houston den Rang abgelauten. Platin für die erste CD, zwei Grammys, weltweiter Ruhm: das Naturaltal verleiht Charme und kompromisslose Musikkompetenz. Die Songs klingen nicht "aufgesetzt", sondern vermitteln Engagement und Überzeugung. Neben den Videoclips werden Live-Mitschnitte und Einblicke ins "private" Berufsleben der Entertainerin geboten. Das Bonbon: ihre Interpretation des Aretha-Franklin-Hits "Don't play that Song". *mg*

SMV 49072-2
ca. 42 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Billy Joel: Live at Yankee Stadium

Der Superstar kehrt zu seinen Wurzeln zurück: In der Bronx geboren, gab er im Lauf seiner "Storm Front"-Tour zwei ausverkaufte Konzerte im New Yorker Yankee Stadium. In erster Linie bietet das Video Live-Versionen seiner aktuellen Lieder, Klassiker wie "Piano Man" findet man (leider) selten. Wer Live-Videos nicht prinzipiell unattraktiv findet, der wird 85 Minuten gut unterhalten. Die musikalischen Qualitäten der Joel-Songs sind über jeden Zweifel erhaben. *mg*

CMV 49061 2
ca. 85 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Krise auf Centaurus

Scotty ist schwer am Schuffen: Ha ben seine geliebten Maschinen auf der Enterprise doch glatt ihren Geist abgegeben. Auch ein Großteil der Computer spielt plötzlich verrückt. In dieser prekären Situation erreicht das Schiff der Notruf eines Siedlungsplanetens, wo eine unvorstellbare Katastrophe fast eine Million Menschen dahingerafft hat. "Krise auf Centaurus" zählt zu den besseren "Star-Trek"-Romanen. *mg*

ISBN: 3-453-04488-6
Autor: Brad Ferguson
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



La Brava

Elmore Leonard gehört sicher zu den profiliertesten amerikanischen Kriminalromanautoren. Der mit zahlreichen Preisen ausgezeichnete Autor ist ein Meister des Plots, der raffiniert gesponnenen Handlung. Seine Geschichten stellen nicht so sehr eine spektakuläre Kriminalhandlung in den Vordergrund. Vielmehr entwickeln sie ihre Spannung durch eine facettenreiche Darstellung der amerikanischen Gesellschaft.

Das heruntergekommene Atlantic City, der morbide Charme aller Stadtviertel in Miami: Leonard siedelt viele seiner Geschichten etwas außerhalb des amerikanischen Mainstream-Lebens an. Seine Personen wollen nicht mehr mitspielen, haben sich zurückgezogen und werden doch immer wieder von der Realität oder ihrer Vergangenheit eingeholt.

So auch Ex-CIA-Agent Joe La Brava, der sich ganz seinem Hobby, der Fotografie widmet. Seine Motive findet er in den Nebenstraßen und alten Hotels von Miami. Sein ruhiges Leben nimmt eine unverhoffte Wendung, als er plötzlich seiner ersten heimlichen Jugendliebe gegenübersteht: Über einen gemeinsamen Bekannten lernt er die Filmschauspielerin Jean kennen, die er in jungen Jahren auf der Leinwand angeheimelt hat. La Brava ist vom ersten Moment an fasziniert von dieser Frau, die selbst nicht mehr zwischen ihren gespielten Rollen und der Realität unterscheiden kann.

Genau wie früher in ihren Filmen, beginnt sie ein raffiniertes Spiel mit den Männern; verwickelt sie in ein Komplott, an dessen Ende ein Toter und ein zerbrochener Traum stehen. Wie in allen Büchern von Leonard geschehen die eigentlichen Verbrechen eher beiläufig. Sie sind nur ein Mittel, um die feingesponnenen psychologischen Fäden zwischen den Hauptpersonen aufzudecken. La Brava ist kein Buch für den schnellen Verbrauch, sondern eher etwas für nachdenkliche Naturen. *vw*

ISBN: 3-453-04646-3
Autor: Elmore Leonard
Verlag: Heyne
Preis: 7,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



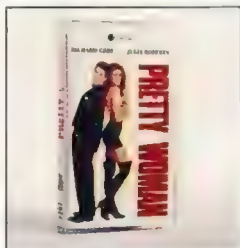
Bernhard und Bianca

Eine Flaschenpost mit dem Hilferuf eines Waisennachbarn, das von der bösen Madame Medusa gefangen gehalten wird, strandet irgendwo in New York an Land. Gelunden wird die teufeliche Flasche nebst Nachricht von einer Gruppe Mäusen, die sofort die internationale Mausehifftorganisation informieren. Die illustre Nagebiergeellschaft tagt gerade im UNO-Gebäude und beschließt dem Waisennachbarn zu helfen. Bianca, eine lesbische Mäusedame, soll sich auf den Weg machen. Als ihren Beschützer erwählt ist den Hausmeister Bernhard.

Walt Disneys Mausehifftorganisation haben zwar schon einige Jahrzehnte auf dem Pelz, sind aber noch genauso niedlich und sorgen für unbeschwertes Videovergnügen wie ehemals. Trotz der schmalzigen Herz-Schmerz-Geschichte kommt die Komik auf keinen Fall zu kurz. Unvergessen: die Mausehifftlinie mit Albatros Orville als Pilot. Oder die orgelspielenden Krokodile, die durch eifriges Musizieren Bernhard und Bianca aus den Orgelpfeifen pusten wollen. Mein persönlicher Liebling ist das, im Gegensatz zu den anderen Figuren, sprachlose "Libelchen": die Libelle, die als "Motorboot"-Anfänger, als Boie und als helfendes Fliegeras auftaucht. Technisch kann sich der Zeichentrickspaß durchaus noch mit neueren Produktionen aus dem Hause Disney vergleichen lassen. Die Qualität der einzelnen Trickfiguren ist selbst nach heutigen Maßstäben tadellos. Wer also mal eine erholsame Pause vom Action-, Blut- und Horrortum braucht, dem sei Bernhard und Bianca aus Herz gelegt. Es lohnt sich den Film zu kaufen (knapp 40 Mark). *mh*

Regie: Walt Disney
Produzent: Produktions
Drehbuch: Margery Sharpe
Darsteller: Mäuse, Mäuse & nochmals Mäuse, Orville, Libelchen, Penny, Medusa
Laufzeit: ca. 75 Min.
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Videoanbieter: Bueno Vista
Home Video
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Pretty Woman

Wer zu den wenigen Deutschen gehört, die "Pretty Woman" noch nicht im Kino gesehen haben, kann "Darling" Julia Roberts jetzt mit Hilfe seines Videogeräts bewundern.

Die Story ist schnell erzählt: Spätestens seit "Aschenputtel" ist uns die Konstellation vom Prinzen und der armen Magd nicht ganz unbekannt. Das nicht sehr erfolgreiche Callgirl Vivian lernt in Los Angeles den mehr als erfolgreichen Geschäftsmann Edward Lewis, gespielt von Richard Gere, kennen. Da Lewis, gerade glücklich geschieden, sowieso auf der Suche nach einer Begleiterin für seine zahlreichen Geschäftsessen ist, engagiert er Vivian zu wahrhaft fürstlichen Konditionen.

Die anfangs rein "geschäftliche" Beziehung entwickelt sich bald zu einer herzergreifenden Liebesgeschichte, mit allen Hollywood-typischen Komplikationen. Daß Vivian sich etwas wacklig und unbesorgt um das für sie neu entdeckte gesellschaftliche Parkett bewegt, gibt Anlaß zu teilweise hirnleeren Komik. Aber nicht nur Freudenmädchen Vivian muß sich in der High-Society Welt zurechtfinden, auch der stocksteife Geschäftsmann Lewis wird häufig von seiner neuen Liebe gebeutelt. Daß sich nach zahlreichen Irrungen und Wirrungen letztendlich alles zum Guten wendet, versteht sich von selbst. Vivian bekommt ihren reichen Prinzen und Edward seine außergewöhnliche Prinzessin. Auch moderne Märchen können schließlich nicht auf ein Happy-End verzichten. "Pretty Woman" ist genau der richtige Stimmungsaufheller für einen verregneten Sonntagnachmittag. Wer dem Charme und Witz der beiden Sympathiebolzen Roberts und Gere nicht erliegt, ist selber schuld. **vw**

Regie: Garry Marshall
Produzent: Arnon Milchan,
Steven Reuther

Drehbuch: J.F. Lawton
Darsteller: Julia Roberts,
Richard Gere
Laufzeit: 115 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Touchstone
Home Video

POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



M.A.R.K. 13 — Hardware

Markus ist ein ganz schlimmer Fin ger. Wo gewöhnliche Sterbliche ein Herz haben, sitzt bei ihm eine Plutoniumbatterie. Außerdem hat er nicht nur zwei Arme, sondern gleich sechs davon, bestückt mit Sägen, Bohrern, Lasersstrahlern und Giftkanülen. Wie man sich sicher denken kann, ist "M.A.R.K. 13" nicht aus Fleisch und Blut, sondern das neueste stählerne Produkt aus den amerikanischen Waffenschmieden. Die Kriege der Zukunft werden nicht mehr Mensch via Mensch geführt, sondern von Kampfdroiden ausgetragen.

Es kommt, wie es kommen muß. M.A.R.K. 13 landet, als Souvenir getarnt, bei der recht attraktiven Jill und hat nur eins im Sinn: Töten. Bevor dem Blechmann endgültig der Garaus gemacht wird, hat er so noch ausgiebige Gelegenheit, sich durch zahlreiche Schauspieler zu fräsen.

Regisseur Richard Stanley ist offensichtlich ein eifriger Konsument von einschlägigen Horror- und Science-fiction-Filmen. Die frech geklauten Elemente aus "Alien", "Mad Max" und "Blade Runner" halten die hanebüchene Story freilich nur notdürftig zusammen. Zu allem Übel hatte man wohl auch noch kunststernen Ambitionen, was sich in exzessiver Farbwahl und pseudo-psychedelischen Sequenzen unangenehm bemerkbar macht. Das hat zwar den Vorteil, daß man vom Geschehen nur die Hälfte mitbekommt, aber leider trifft der Rest der Story unsere schreckgeweiteten Augen völlig ungeflirtet. M.A.R.K. 13 ist nur etwas für Leute, die sich vor dem Bildschirm gerne übergeben. Nur für Horror-Freaks. **vw**

Regie: Richard Stanley
Produzent: Joanne Sellar,
Paul Trybitts

Drehbuch: Richard Stanley
Darsteller: Dylan McDermott,
Stacey Travis, Lohn Lynch,
William Hootkins
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Video-Anbieter: VPS
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

VIDEOFILM



Hexen hexen

Großmutter sind bekannt dafür, daß sie ihren Enkeln gerne Schauer geschichten erzählen. Die Großmutter (Mai Zetterling) von Lukas (Jasen Fisher) ist da keine Ausnahme: Ihr Lieblingsthema sind Hexen. Allerdings saugt Lukas' Oma sich die Horrorstory nicht aus den Fingern, sondern hat ihre beste Freundin aus alten Jugendtagen an eine Hexe verloren.

Ihre Tips für Lukas: Hexen haben keine Haare, tragen Perücken und müssen sich deshalb ständig kratzen. Hexen mögen den Geruch von Kindern nicht und müssen sich die Nasen zuhalten. Hexen haben keine Zehen und tragen deshalb Gesundheitsschuhe. Hexen haben ein merkwürdiges Leuchten in den Augen. Oma weiß sogar zu berichten, das Hexen organisiert sind: Pro Land gibt's eine Chefhexe und es gibt eine Oberhexe, der die Ländrhexen unterstellt sind.

Nachdem Lukas' Eltern bei einem Autounfall ums Leben kommen, nimmt Oma Lukas mit auf einen kleinen Urlaub. Für beide entpuppt sich der Urlaub allerdings recht schnell als Gruseltrip: Die Oberhexe (bitterböse: Anjelica Huston) samt Unterhexen halten im Hotel eine geheime Versammlung ab. Alle Kinder Englands sollen in Mäuse verwandelt werden. Lukas belauscht die Hexen dabei, wird erwisch und in eine Maus verwandelt. Nun versucht er in Mausegestalt den Hexenplan zu durchkreuzen.

"Hexen hexen" ist eine herrliche Fantasystory für jung und alt, die für witzige und spannende 90 Minuten Unterhaltung sorgt. Schon die tricktechnische Raffinesse von dem kürzlich verstorbenen Puppengenie Jim Henson (Muppets) ist es wert, daß man sich diesen Streifen anschaut. **mh**

Regie: Nicolas Roeg
Produzent: Mark Shivas
Drehbuch: Allan Scott
Darsteller: Anjelica Huston,
Jasen Fisher, Mai Zetterling
Laufzeit: ca. 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Videoanbieter: VCL Vision
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Zurück in die Zukunft III

"So ein Fluxkompensator ist locker für drei Filme gut", wird sich Produzent Steven Spielberg gedacht haben. Die bewährte Crew um Regisseur Robert Zemeckis und das Schauspielergespann Michael J. Fox und Christopher Lloyd dürfte also wieder ans Werk gehen.

Diesmal verschlägt es Marty McFly und Doc Emmet Brown in die amerikanische Urgeschichte, genauer gesagt in die Westernstadt Hill Valley des Jahres 1885. Bezirks-Revolverheld Mad Dog hat es auf den guten Doktor abgesehen und Marty muß Himmel, Hölle und Zeit in Bewegung setzen, um das bereits verübte Altes nicht ungeschehen zu machen. Was leichter gesagt als getan ist, denn der Zeitschiff ist inzwischen der Sprit ausgegangen und Tankstellen sind auf der Prarie dünn gesät.

Erschwerend kommt noch hinzu, daß Doc Emmet auf Freiersfüßen wandelt und die liebende Dorfschullehrerin heftig umbalzt. Unser quirliges Duo muß zahlreiche Indianerüberfälle, Zeitschleifen und Revolverduelle bestehen, bis die Zeit wieder im Lot ist und sich alle in den Armen liegen.

Obwohl der dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie schon leichte Abnutzungserscheinungen zeigt, ist ausreichend für Abwechslung gesorgt. In bewährter Spielberg-Qualität wurden die Action-Einlagen in Szene gesetzt. Leider scheinen den Drehbuchautoren ein wenig die Einfälle ausgegangen zu sein. Die eine oder andere Ungereimtheit stört den Fortgang der Geschichte. Trotzdem sind Marty und Doc Emmet für zwei Stunden vernünftige Kino-Kurzweil gut. **vw**

Regie: Robert Zemeckis
Produzent: Steven Spielberg,
Frank Marshall, Kathleen Kennedy

Drehbuch: Bob Gale
Darsteller: Michael J. Fox,
Christopher Lloyd, Mary Steen-
burgen
Laufzeit: 114 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC-Video
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips & Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Szene



Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt & Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

JA, AMIGA TESTGUTSCHEIN

Senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazine weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazine dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufsgarantie:

Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

GWAC 1016

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

COMICS



Gazoline und der rote Planet

Gazoline ist eine leopardenartige Schönheit, die auf ihrem Heimatplaneten Eidechsen jagt. Dummerweise ist Gazoline so hübsch, daß alle Männer immer nur das Eine wollen... Dann fällt ein Raumschiff vom Himmel, und eine Horde gefräßiger, Pac-Mans macht sich daran, alles niederzumampfen, was ihnen in den Weg kommt. Dieser erschreckend komische SF-Comic wurde vergangenes Jahr mit dem "Prix Alpha Art" ausgezeichnet. *Eric Hegmannal*

Texter/Zeichner: Jano Verlag: Sennel Verlag
Preis: 29,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

COMICS



Superman: Krise der Parallelerden

Als vor einigen Jahren die Leser immer weniger wurden, planten die Redakteure eine gründliche Renovierung des DC-Universums. Erster Versuch war die 12-teilige Serie der "Krise der Parallelerden", in der so ziemlich jeder Superheld aufrückt. Zum Schluß bleibt nur die gute alte Erde übrig. Supergirl und Roter Blitz sterben im Kampf gegen das Böse — für hartgesottene Fans unerlässlich. *Eric Hegmannal*

Texter/Zeichner: Wolfman/Perez
Verlag: Hethke Comic
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMICS



Die Schiffbrüchigen der Zeit: Wege des Vergessens

Ende des 10. Jahrhunderts ist der Fortbestand der Menschheit gefährdet. Eine Seuche, "Die große Plage", bedroht alles Leben auf der Erde, die Wissenschaft scheint gegen die tödlichen Sporen aus dem All machtlos. Ein Mann und eine Frau werden in Tiefschlaf versetzt und in einer Raumkapsel ins All geschickt. In der Hoffnung, daß sie dort so lange überleben, bis die Erde wieder bewohnbar ist.

Im Jahr 2990 werden Christopher und Valerie geboren. Doch alles ist viel schlimmer geworden. Gegen die Seuche ist immer noch kein Mittel gefunden worden, und dann greift auch noch die auferstehende Rasse der Trasserer an. Eine Odyssee durch fremde Welten beginnt, die ihren Höhepunkt im neunten Band der Serie findet.

Der Große Rat will Christopher und Valerie vortreiben lassen. Als letzte Überlebende des 20. Jahrhunderts sind sie für die Wissenschaft von unschätzbarem Wert. Intrigen und Verrat durch Kreuzen die Pläne der Herrschenden und die Gesuchten landen statt auf Rigel III auf der Erde.

Autor und Zeichner Paul Gillon begann die Serie 1974 mit dem Szenaristen Jean Claude Forest, der durch den Film "Barbarella" weltberühmt wurde. Jedoch verließ Forest nach vier Bänden die Lust, seitdem versucht Gillon die "Schiffbrüchigen der Zeit" zu Ende zu erzählen. Doch immer wieder entpuppen sich scheinbar unwichtige Nebenfiguren als wichtige Handlungsträger, immer wieder fallen Gillon neue faszinierende Schauplätze und haarsträubende Verwicklungen ein. Dennoch nähert sich die Serie mit der Rückkehr zur Erde einem abschließenden Höhepunkt, den kein SF-Freund verpassen sollte.

Die "Schiffbrüchigen der Zeit" wurden mit allen wichtigen europäischen Comic-Preisen ausgezeichnet und gelten zu Recht als eine der besten SF-Serien des Comics. *Eric Hegmannal*

Texter/Zeichner: Paul Gillon
Verlag: Carlsen Comic Art
Preis: 19,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

COMICS



Die hohle Erde: Noregon

Bereits 1978 oebülierten die Gebrüder Schuten mit der Geschichte "Die hohle Erde" in dem bekannten französischen Comic-Magazin "A suivre". Sechs Jahre später wurde sie in "Metal Hurlant", der französischen Mutter von "Schwermetall", fortgesetzt.

Ort der Handlung ist der Planet Zara. Dieser besteht aus voneinander unabhängigen Schalen. Auf der Senkrechten, der inneren Schale, leben die Gammen. Ein Volk von Frauen, das sich plötzlich gegen Eindringlinge von außen zur Wehr setzen muß.

Konfrontiert werden die Gammen nun auch mit dem Problem einer waagrechten Welt, die ihnen von einem gestirnten Wesen geschildert wird.

Vom Forscherdrang getrieben, machen sich Frauen auf, durchbrechen die äußere Schale und entlocken das Licht — und die Männer.

Mit "Noregon" erfährt diese faszinierende Geschichte eine Fortsetzung. Noregon, der zweite Planet des Systems der hohlen Welten, wird vom Prinzip der Symmetrie beherrscht. Nette, die wie Olive von Zara stammt, muß erleben, daß sie den Weg der Freundin symmetrisch nachvollzieht. Selbst die Namen der beiden Frauen passen sich an und werden zu Olivio und Neller.

Luc und Francois entstammen einer Architektenfamilie. Und das zeigt sich in allen ihren Werken, besonders aber im Zyklus um die hohle Erde. Seine phantastischen Gebäude entspringen meistens der Jugendstil-Ära. Dennoch sind sie unglaublich modern und faszinierend futuristisch. Thema aller Bücher Schutens ist die Suche nach dem Neuen. Unbekannten Menschen brechen zu Reisen in ferne Länder und fremde Welten auf, ohne zu wissen, was sie dort erwartet. Das ist auch nicht nötig. Die Erfahrung der Reise ist ausschlaggebend. Noregon ist ein Comic, das zu einer solchen Entdeckungsfahrt einladet. *Eric Hegmannal*

Text/Zeichner: Luc und Francois
Verlag: Arboris
Preis: 24,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMICS



Das verlorene Königreich

Über das Königreich Allande ist das Unheil hereingebrochen. Der heimkehrende Ellennir Alride ist die letzte Hoffnung des Volkes. Feinde haben seine geliebte Prinzessin Ennael entführt und den friedliebenden König Braal gestürzt. Doch trotz aller Verzweiflung stellt sich Alride dem Kampf. Er macht sich auf die scheinbar aussichtslose Suche. Allande ist der Comic-Erstling eines französischen Kinderbuchillustrators — das hat seine Spuren hinterlassen. *Eric Hegmannal*

Texter/Zeichner: Patrice Garcia
Verlag: Splitter
Preis: 19,80 Mark
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMICS



Viel Rauch um nichts

Luc ist der nette Mann von nebenan. Bei einem Autounfall lernt er die Tochter eines Filmproduzenten kennen. Weil dieser gerade einen neuen Streifen dreht und Luc dem verschwundenen Hauptdarsteller verblüffend ähnlich sieht, beginnt eine Blitzkarriere. Doch dann geht Lucs Auto in Flammen auf und irgendwelche Blondinen flüstern hinter vorgehaltener Hand von Mord. Luc sitzt wieder in der Tiefe... *Eric Hegmannal*

Texter/Zeichner: Jean-C. Denis
Verlag: Carlsen Comic Art
Preis: 19,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmär Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Galsch (mg)
Redaktion: Michael Hergst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw)
Produktion: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613285, Fax 089/46135048

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten werden sollen, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Art-director: Friedemann Porsche
Layout: Bernd Wiest (Chetfayouter), Rolf Boyka, Arno Krämer
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Domark

Anzeigenredaktion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cade (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandvertretungen:
 England: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/1/340 5058, Fax: 0044/1/341 9602
 Hongkong: Baranto Comp. Ltd., Telefon: 00852-521 7461, Fax: 00852-645 9175
 Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 00972-3-556 2256

Korea: Young Media Inc., Telefon: 0082-2-756 48 19, Fax: 0082-2-757 57 89
Taiwan: Am Int. Inc., Telefon: 00886-2-754 8631, Fax: 00886-2-754 87 10
Frankreich: CEP Communication, Telefon: 0033/1 48 00 78 15, Fax: 0033/1 48 24 02 02
Italien: CEP Italia, Telefon: 0039/2496 2997, Fax: 0039/2496 2934
Marketing Support Int.: Stefan Grajer (638)

Auslandrepräsentation:
 Schweiz: Markt-Computer Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 060er, Zeit-schriften, Home-Computer-Software: 042-44 05 50, PC-Software: 042-44 06 60, Fax: 042-41 57 70
 USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 753-351
 Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 26, A-1040 Wien, Tel. 0222/5761393, Telex 047-132 532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 28, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0714) 61996-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
 Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
 Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Suck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (817)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollersstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
 Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczek, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-774

©1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmär Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052


Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt! Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

INSEKTENVERZEICHNIS

Atari.....	23
Bachler Lösungsservice.....	37
Berry Lösungsservice.....	73
Bomco.....	2, 69, 71, 97
Boyd.....	34
Computer Markt Münster.....	123
CPS Computerservice.....	76/77
Crystal Soft.....	34
CWM.....	131
Decom.....	123
Dynamic Systems.....	68
Dynatext.....	130
ECS.....	127
Fantasy Productions.....	83
Flashpoint.....	123
Four Systems.....	73
Funny Softwareversand.....	31
Funsoft.....	29
Funstastic.....	139
G.E.P.....	128
Galaxy Software.....	137
Game Play.....	131
Gamesworld Computershop.....	39
German Design Group.....	29
Gnadenlos.....	131
Gross Electronic.....	123
Hamo.....	73
Joker Verlag.....	85
Joysoft.....	111
Karsoft.....	87
Kingsoft.....	7
Korona Soft.....	11
Theo Kranz-Versand.....	83
Label.....	10
Lifetime/Expert Software.....	68
Makro.....	139
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag.....	89, 42
114/115, 129, 147	
Megabook.....	131
MN-Hobbysoft.....	83
MR-Soft.....	68
Müller.....	65
No Credits.....	117
Power Games.....	95
Reemtsma (West).....	133
Richartz.....	34
Rushware.....	17, 152
Software Maniacs.....	65
Steirerfunk.....	85
Swotopia.....	125
Top 4.....	85
Toys r'us.....	151
Wial.....	57
World of Wonders.....	50/51
Zillesoft.....	123





Explosiv:
eine Filmszene
aus "Der Pate 3"




erscheint am
12. Juni 1991



Destruktiv:
Asmics Mega-
Drive-Ballerel
"Zero Wings"

Informativ:
die European
Computer
Trade Show
in London



Und was haben wir in gut vier Wochen zu bieten? In der nächsten **POWER PLAY** werfen wir einen Blick auf das Spiel zum aktuellen Kinofilm **Der Pate 3**. Außerdem erwarten wir Rainbow Arts' Kugelkoller **Logical**. Unser großer Messebericht von der **European Computer Trade Show** in London informiert über alle Spielneuheiten des Sommers. Gerüchteweise stellt dort Atari seine neue Konsole, den **Panther** vor. An der Modulfront haben sich u.a. **Darius Twin** für das Super Famicom und **Phantasy Star 3** für das Mega Drive angekündigt. Game-Boy-Fans dürfen sich auf **F1 Spirit** freuen.

Du
kennst
schon
jedes
Video-
Spiel?



Dann kennst Du unsere Auswahl noch nicht.

Du glaubst, Du hast schon jeden Screen gesehen, jede knifflige Lösung gefunden, jeden High-Score erreicht? Das kann nicht sein. Es gibt noch jede Menge toller Video-Abenteuer, die Du nicht kennst. Du findest sie in jedem TOYS "R" US Fachmarkt. Wir haben eine riesige Auswahl an Video-Spielen für

die Systeme: Atari 2600, Atari 7800, NES, Game Boy, Sega Master System, Sega Mega Drive und Lynx. Beim nächsten Trip in die Action-Welt der Video-Spiele solltest Du unsere Auswahl an neuen Spielen unbedingt entdecken. Viel Spaß auf dem Weg zum High-Score.

DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bremen, Bochum, Düsseldorf, Essen, Hagen, Hamburg, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Ulm und Wallau.

Versinken Sie in dem phantastischen Traumgeschehen
dieses Actionspektakels!

ARCHARODON WHITE SHARKS



- * 1 oder 2 Spielermodus (Gleichzeitig)
- * Fotorealistische Wunderwelten.
- * Hifi-Musiken ...
- * Atmosphärische Soundeffekte.



Bietet Ihnen:

- * Ein revolutionäres Extra-
waffensystem mit über 37 Milli-
onen (!!!) verschiedenen Waffen-
kombinationen ...
- * Einstellbare Joysticksteuer-
ungen (Schwierigkeitsgrad) ...



- * Hunderte von Aliens mit un-
terschiedlich raffinierten Tak-
tiken ...
- * Pro Level immer neue Heraus-
forderungen wie Labyrinth,
Hochgeschwindigkeitsflüge
u. v. m. ...

SCREENSHOTS AMIGA

Versäumen Sie nicht, sich rechtzeitig Ihr persönliches Exemplar zu besorgen, bevor
alle vergriffen sind ... Jetzt erhältlich in jedem gutsortierten Computerfachhandel.

RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128 • 132 • D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: ☺ Karasoft, Darius ☺ Thali AG

DEMONWARE

DEMONWARE GMBH STRAHLENBERGERSTR. 125 A 6050 OFFENBACH